• ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: WINDOWS 2000 • MOST WANTED: ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΓΙΑ ΤΟ FIFA 2000

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.500.000 ΔΡΧ.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ WEB PAGE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 117 1 ΜΑΡΤΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.





ΡΕΠΟΡΤΑΖ: ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ UBISOFT



MESSIAH
ΕΞΟΡΚΙΣΤΕ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΔΑΙΜΟΝΙΣΜΟ
Πως μπορεί ένας Μεσσίας μωρό με μόνο του όπλο μια πάνα να βρεί την καρδιά του κακού στην γη;
Δαιμονισμός... Ημίγυμνος και απροστάτευτος, ο Bob χρησιμοποιεί το μοναδικό του όπλο και καταλαμβάνει τον πρώτο άνθρωπο που βλέπει, έναν εργάτη.
Ο Bob, που ξεχωρίζει απο το φωτοστέφανο, συνειδητοποιεί οτι ο εργάτης δεν έχει άδεια να βγεί απο το δωμάτιο. Ετσι, για να δημιουργήσει φασαρία, oBob ρίχνει μια δεξαμενή 5 τόννων πάνω σε έναν ανυποψίαστο εργάτη.
Μετά μπορεί να καταλάβει τον γιατρό που ήρθε να βοηθήσει τον καταπλακωμένο εργάτη, καθώς οι γιατροί έχουν πρόσβαση ασφαλείας.
Ο Bob χρειάζεται να αποκτήσει πρόσβαση στο εργαστήριο, όπου πιστεύει οτι θα βρεί κάποιες απαντήσεις.
Καθώς ξεφορτώνεται το σώμα του γιατρού, ο Bob συνειδητοποιεί οτι οι αστυνόμοι έχουν πρόσβαση στο εργαστήριο.
Οι αστυνόμοι έχουν ΟΠΛΑ με σκόπευση laser!
Καθώς τον ελέγχουν στην πόρτα, ο Bob προκαλεί την προσοχή κάποιων.
Μέτα απο αυτήν την εκπληκτική επίδειξη δύναμης, ποιος χρειάζεται τους αστυνόμους; Ο Bob καταλαμβάνει το Behemoth και είναι έτοιμος να ΤΟΥΣ ΔΕΙΞΕΙ ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΦΕΝΤΙΚΟ!
Το ύψους 7 μέτρων γενετικά κατασκευασμένο Behemoth ξεριζώνει την καρδιά του αστυνόμου και τον πετάει στην άλλη άκρη του δωματίου.
WWW.MESSIAH.COM
ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΤΕΛΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ
Το τέλος της χιλιετίας έχει φτάσει. Δύο χιλιάδες χρόνια από τη γέννηση του Χριστού. Και με ποιον άλλο μπορούμε να το γιορτάσουμε καλύτερα από τον "Bob" το αγαπημένο χερουβείμ του Θεού;
Που γίνεται ο μεγαλύτερος εορτασμός του νέου χρόνου κάθε χρόνο; Στη Νέα Υόρκη, στην πλατεία Times Square. Η Shiny, η Interplay και το Messiah θέλουν να στείλουν έναν τυχερό νικητή και ένα φίλο στο μεγαλύτερο πάρτι στη γη. Δείτε με τα μάτια σας την αποκάλυψη. Αν έρθει το τέλος, καλύτερα να το διασκεδάσετε μέχρι τότε!
Επισκεφτείτε τη διεύθυνση www.messiah.com/contest.htm για να διεκδικήσετε τη δυνατότητα να κερδίσετε! Η στείλτε έναν φάκελο με τη διεύθυνσή σας στη διεύθυνση:
Messiah: End of the World Sweepstakes, P. O. Box 36, Ojai, California 93024-0036.
Κερδίστε δωρεάν ταξίδι στη Νέα Υόρκη
"Το μόνο πράγμα που θα σκέφτονται οι άνθρωποι τον επόμενο χρόνο είναι ότι τίποτα δε συγκρίνεται με το Messiah." - GAME PRO
"Αυτο που θα φέρει επανάσταση στον κόσμο των παιχνιδιών... είναι το μοναδικο στυλ και το επαναστατικο gameplay του Messiah - PC ACCELERATOR
"Είναι αυτη η πραξη (ο δαιμονισμός) όχι απλα ενος σωματος αλλα ενος χαρακτηρα που κανει το παιχνίδι τοσο μοναδικο" - CORE MAGAZINE
Περιέχει Ελληνικό βιβλίο οδηγιών
MESSIAH
NVIDIA
INTENDED FOR MATURE AUDIENCES ONLY
Messiah ©1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Messiah is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.
Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63
Αποκλειστική Διάθεση
CD media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62.33.906 • Fax: 62.33.904
e-mail: cdmedia@cdmedia.gr • http://www.cdmedia.gr



ΕΤΗΣΙΟΣ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET
Λυσίας
1 & 2 Απριλίου 2000
Παίζω & Βοηθάω
το χαμόγελο του παιδιού
Ελληνικά
Φυσική
Πολιτισμός
Μουσική
Γεωγραφία
Θρησκευτικά
Ιστορία
Πληροφορική
Μαθηματικά
Γλώσσα
Χημεία
Γενικές γνώσεις
Η Μεγάλη αναμέτρηση στο Internet
Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλοι οι μαθητές από Ε' Δημοτικού έως και Γ' Λυκείου που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας, της Κύπρου και του εξωτερικού. Δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών ούτε προσωπικός λογαριασμός στο Internet.
ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ Ο ΛΥΣΙΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΕΝΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΟ ΠΟΣΟ ΣΤΟ ΧΑΜΟΓΕΛΟ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ.
Μετρήστε τις γνώσεις σας και αναμετρηθείτε με παιδιά της ηλικίας σας.
Οροι και αίτηση εγγραφής στο www.lysias.gr
Πληροφορίες στο τηλέφωνο: 6108000, εσωτ. 203, κ. Εμμυ Μπέλη (e-mail: info@lysias.gr)
Οργάνωση:
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΔΟΥΚΑ
compulink NETWORK
IBM
Με την υποστήριξη των:
COMPUTER
PCmaster
VILLAGE CINEMAS

EDITORIAL

Να, λοιπόν, που ήρθαν και επισήμως τα Windows 2000. Βέβαια, οι χρή-
στες των Windows 98 (ιδιαίτερα οι gamers) δεν θα πρέπει να παρα-
συρθούν και να τρέξουν πατείς με - πατώ σε να τα προμηθευτούν από
το αγαπημένο τους computer shop, διότι μπορεί να βρεθούν προ εκ-
πλήξεως. Τούτο διότι τα Γουίντοουζ του θάουζαντ (σύμφωνα με Έλληνα ομιλητή
της ελληνικής επίσημης παρουσίασης) είναι περισσότερο αντικαταστάτης των
Windows NT4 Workstation (μιλάμε πάντα για την έκδοση Professional των Win-
dows 2000) και λιγότερο των Windows 98. Για το λόγο αυτό, άλλωστε, η ίδια η Mi-
crosoft προτείνει ακόμα τα Windows 98 για προσωπική χρήση (μάλλον μέχρι την
έλευση των Windows Millennium). Για περισσότερες λεπτομέρειες, βέβαια, ανα-
τρέξτε στο άρθρο που υπάρχει σε αυτό το τεύχος.

Στο Internet εστιάζουν τα Windows 2000, στο Internet εστιάζει και το παρόν τεύ-
χος του "PC Master", προκηρύσσοντας έναν μεγάλο διαγωνισμό Web Design υπό
τον τίτλο "Web Master 2000". Οι τρεις νικητές του διαγωνισμού στις ισάριθμες κατη-
γορίες του (σχεδιασμός προσωπικής σελίδας, αθλητικής σελίδας και σελίδας παιχνι-
διών) θα μοιραστούν χρηματικό έπαθλο 1.500.000 δραχμών! Ζεστό χρήμα περιμένει
παραλήπτη, γι' αυτό μην ολιγωρείτε! Για να βοηθήσουμε λιγάκι τους επίδοξους de-
signers, στο τεύχος αυτό θα βρείτε το πρώτο μέρος ενός αναλυτικού άρθρου σχετι-
κά με τη δημιουργία των δικών σας σελίδων, ενώ στο CD υπάρχουν προγράμματα
που θα σας βοηθήσουν στην υλοποίηση του σκοπού σας. Πλήρες σετάκι, έτσι;

Μέχρι την Ουγγαρία έφτασε ο εκλεκτός συντάκτης του "PC Master" Γ. Κυρια-
κός για να μας μεταφέρει τα νέα από το μέτωπο της UbiSoft. Τόσο κόπο έκανε το
παιδί, έφαγε και το "κρύο της αρκούδας", καλό θα ήταν να διαβάσετε τι έχει να
σας πει. Στο κάτω κάτω της γραφής, για χατίρι σας έκανε όλο αυτό το ταξίδι...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

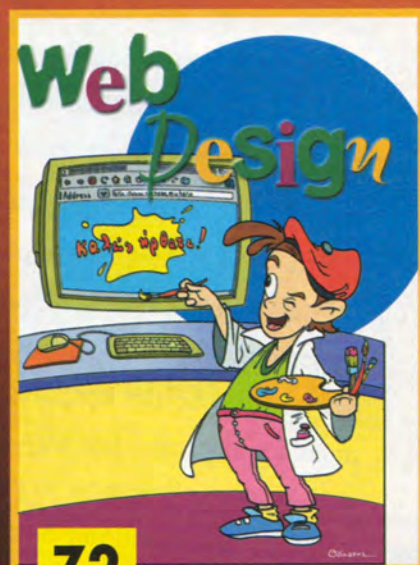
1 ΜΑΡΤΙΟΥ 2000

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



62 **Τα νέα παιχνίδια της Ubisoft**
Ανταπόκριση από την εκδήλωση της γνωστής εταιρίας που έγινε στη Βουδαπέστη με αντικείμενο τους καινούριους τίτλους της.



72 **Web Design**
Φτιάξτε τη δική σας σελίδα στο Internet.



66 **Windows 2000**
Ολα όσα θέλετε να γνωρίζετε για το νέο λειτουργικό σύστημα.

GAMECLUB







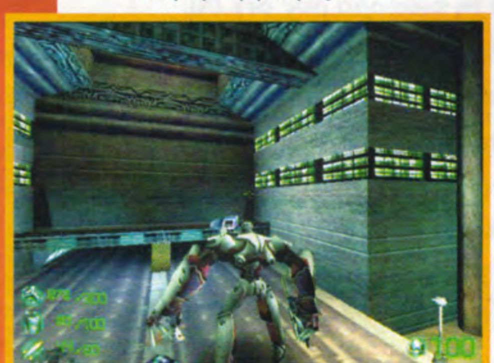




90 **Ultima 9**
Ενα από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια της χρονιάς.



96 **Championship Manager 99/00**
Ο Βασιλιάς των Manager games επέστρεψε δριμύτερος.



110 **Slave Zero**
Μεγάλα robots, πλούσια δράση!

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ MARKETING: Λευτέρης Βαφειάδης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κ. Πέππας,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Δαλέζιος, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
MARKETING: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος,
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, π**ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM Pages

Γεια σας και πάλι. Καλώς ήλθατε στις σελίδες που αναφέρονται στα περιεχόμενα των δύο CD-ROMs που συνοδεύουν το τεύχος. Δύο CD-ROMs τα οποία εκτός από το πλούσιο περιεχόμενό τους -είστε συνηθισμένοι άλλωστε σε αυτό- επιφυλάσσουν και κάποιες μικρές εκπλήξεις! Οι εκπλήξεις αυτές αφορούν στο interface τους, καθώς και στα δύο έχουν γίνει σημαντικές αλλαγές. Ειδικά στο πρώτο πιστεύω πως θα σας αρέσει πολύ! Και αυτό είναι μόνο η αρχή, καθώς σε κάθε τεύχος θα υπάρχει διαφορετικό θέμα - έτσι, για να τονώσουμε το ενδιαφέρον σας! Το interface του δεύτερου CD-ROM ανανεώθηκε και αυτό, με τη διαφορά πως δεν θα αλλάζει από τεύχος σε τεύχος. Ας αρχίσει όμως η ξενάγησή σας στα περιεχόμενα του παρόντος τεύχους. Για αρχή, σας έχουμε μια ολόκληρη... ομάδα από demos (11), ενώ στο δεύτερο CD θα βρείτε αρκετά ενδιαφέροντα περιεχόμενα. Ξεκινάμε λοιπόν με την... εκφώνηση της 11άδας μας.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

AKUMA

Εταιρία: *JC Research*
Απαιτήσεις: *Pentium 90, 32MB RAM*

Η βασική αποστολή σας στο παιχνίδι είναι να σκοτώσετε τον (πίσω μου σ' έχω!) Σατανά και να απαλλάξετε τον κόσμο από την ενοχλητική παρουσία των δαιμόνων. Για να πετύχετε όμως κάτι τέτοιο θα πρέπει να βρείτε το Blood Sword, το μόνο όπλο που κάνει για αυτή τη δουλειά. Ξεκινάτε το παιχνίδι στον άνω (τον πραγματικό) κόσμο και ελέγχετε (στο Single Player Mode) τρεις πολεμιστές, οι οποίοι είναι ευρέως γνωστοί με την ονομασία Blood Trinity. Η ομάδα αυτή αποτελείται από έναν Ιάπωνα μάγο και πολεμιστή, μια Κινέζα πριγκίπισσα με εκπαίδευση στις πολεμικές τέχνες και έναν Κορεάτη ευγενή και άρι-



στο χειριστή του σπαθιού. Σίγουρα τα χαρακτηριστικά των ηρώων είναι, αν μη τι άλλο, αρκετά πρωτότυπα. Στην περιπλάνησή σας στο μαγικό κόσμο του παιχνιδιού αυτού θα συναντήσετε ποικίλα όπλα, τέρατα, αντικείμενα και θα συναναστραφείτε με πολλά άτομα. Σίγουρα η αναζήτησή σας για το πολυπόθητο σπαθί δεν θα είναι διόλου εύκολη υπόθεση, οπότε, εάν έχετε σκοπό να βοηθήσετε τον κόσμο, εγκαταστήστε το demo αυτό και αρχίστε προπόνηση. Λίγη εξάσκηση θέλετε και... τρέμε Arnold (End Of Days).

CROC 2

Εταιρία: *Fox Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266MHz, 32MB RAM, 3D accelerator*

Η επιστροφή του συμπαθούς Croc είναι γεγονός, σε μια νέα περιπέτεια όπου αναζητεί τους χαμένους γονείς του. Η αναζήτηση όμως αυτή σύντομα μετατρέπεται σε μια αποφασιστική αναμέτρηση, καθώς ένας "φίλος" (θα καταλάβατε πως εννοώ ακριβώς το αντίθετο) από τα παλιά, ο Baron Dante, έχει μετεμψυχωθεί με ένα μαγικό τρόπο από το σατανικό Dantinis. Βοηθήστε λοιπόν το φίλο μας στην περιπλάνησή του στα σαράντα επίπεδα του παιχνιδιού, μέσα από τέσσερα χωριά που κατοικούνται από διαφορετικά Gobbos, τέρατα αλλά περιέχουν και πολλές εκπλήξεις.

FORD RACING

Εταιρία: *Empire Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, Direct3D*

Οι τακτικοί αναγνώστες μας ασφαλώς θα έχετε δει την παρουσίαση του εν λόγω τίτλου στη στήλη "Με δύο λόγια" του τεύχους 115. Για να σας τον θυμίσω λοιπόν, αλλά και για την ενημέρωση όσων δε γνωρίζουν, πρόκειται για ένα racing game που περιλαμβάνει πάρα πολλά ευρωπαϊκά και αμερικανικά μοντέλα της γνωστής αυτοκινητοβιομηχανίας



Ford. Πέρα από τα μοντέλα αυτά θα βρείτε δέκα διαδρομές καθώς και τη δυνατότητα για Career Mode. Οι επιλογές που αφορούν στο παρόν demo έχουν ως εξής:

- Το Carrer Mode δεν είναι προσβάσιμο.
- Δεν έχετε δυνατότητα επιλογής οχήματος, μπορείτε όμως να τα δείτε.
- Τρέχετε στη διαδρομή East Coast Manual.
- Έχετε πρόσβαση στις επιλογές χειρισμού.
- Έχετε πρόσβαση στις επιλογές display και ήχου.

- Εχετε πρόσβαση και στις επιλογές αγώνα, εκτός από εκείνες που αφορούν στον αριθμό των laps (3) και των αντιπάλων σας (3).

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Εταιρία: *GT Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, Direct3D*

Ενα παιχνίδι που σας τοποθετεί στο κόκπιτ ενός από τα πιο αποτελεσματικά και θανατηφόρα ελικόπτερα της ιστορίας, το ρωσικό KA-52 Alligator. Είστε ο επικεφαλής μιας ομάδας από 16 τέτοια ελικόπτερα και ρίχνεστε σε μια μεγάλη μάχη που ξεσπά στην



Ανατολική Ευρώπη, μια μάχη που αποκαλείται "η μάχη των ελικοπτέρων του 21ου αιώνα". Το παιχνίδι είναι μια κατά πολύ βελτιωμένη έκδοση του γνωστού Team Apache και ουσιαστικά αποτελεί το πολυαναμενόμενο sequel του. Οπως αναφέραμε, διαθέτετε μια 16μελή ομάδα και θα πρέπει να ολοκληρώσετε επιτυχώς 100 team-based campaigns σε δύο πρόσφατους πολέμους: εκείνους στη Λευκορωσία και στο Τατζικιστάν. Ολες οι αποστολές συνοδεύονται από εκπληκτικά γραφικά, ατμοσφαιρικά εφέ φωτισμού και ρεαλιστική απεικόνιση πραγματικών καιρικών συνθηκών. Αν σας ενδιαφέρει να κάνετε κάποια εκπαιδευτική πτήση, τότε το demo του "PC Master" είναι στη διάθεσή σας.

MISSILE COMMAND

Εταιρία: *Hasbro Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 32MB RAM*

Σκοπός σας εδώ είναι να υπερασπιστείτε τη Γη από τους εξωγήινους εισβολείς. Πρόκειται για το remake του ομώνυμου κλασικού παιχνιδιού, το οποίο πιθανότατα οι μεγαλύτεροι από εσάς αλλά και όσοι ασχολείστε με τους emulators θα θυμάστε. Θα υπάρχουν δύο είδη παιχνιδιού, το Classic Game και το Ultimate Game. Στο πρώτο ισχύει ακριβώς ό,τι και στον "πρόγονό" του: θα πρέπει να υπερασπιστείτε την πόλη σας από τις επιθέσεις των εξωγήινων πυραύλων. Στο δεύτερο μάχεστε με τους εξωγήινους από πόλη σε πόλη ανά τον κόσμο, με σκοπό να τους αναχαιτίσετε πλήρως και να σώσετε τον πλανήτη μας.

RISING SUN

Εταιρία: *Talonsoft*
Απαιτήσεις: *Pentium 133MHz, 16MB RAM*

Και για αυτό το παιχνίδι έχει γίνει αναφορά στο "PC Master", από τη στήλη "PC Games" του προηγούμενου τεύχους (116). Η δράση στο συγκεκριμένο τίτλο εκτυλίσσεται στην Ιαπωνία κατά το έτος 1941, περίοδο που η χώρα αυτή αποκαλύπτει τα ιμπεριαλιστικά σχέδιά της, τα οποία θέλουν την ένταξη όλης της ευρύτερης περιοχής του Δυτικού Ειρηνικού υπό την κυριαρχία της. Ο ιαπωνικός στρατός, λοιπόν, ξεκινά την πραγματοποίηση ξαφνικών και απροειδοποίητων επιθέσεων σε στρατηγικά



σημεία της ανωτέρω περιοχής, προκειμένου να πραγματοποιήσει το μεγαλεπήβολο σχέδιό της. Ετσι, όλη η περιοχή έρχεται αντιμέτωπη με έναν από τους πιο επικίνδυνους στρατούς που έχει γνωρίσει η ανθρωπότητα, και αυτό γιατί απαρτίζεται από στρατιώτες που θεωρούν μεγάλη τιμή τους να σκοτωθούν στη μάχη, για την υπηρεσία και τη δόξα της Αυτοκρατορίας τους, με αποτέλεσμα να μη λογαριάζουν την ίδια τους τη ζωή! Τώρα, λοιπόν, σας δίνεται η ευκαιρία να λάβετε κι εσείς ενεργό μέρος στην έκβαση των γεγονότων.

SLAVE ZERO

Εταιρία: *Accolade*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266MHz, 32MB RAM, Direct3D*

Το Slave Zero είναι ένα παιχνίδι που δίνει την αίσθηση πως ενσαρκώνει ένα διαφορετικό κόσμο στις οθόνες μας. Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά, μπορείτε να ανατρέξετε στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού, που θα βρείτε σε αυτό το τεύχος.

THE LONGEST JOURNEY

Εταιρία: *Funcom*
Απαιτήσεις: *Pentium 166, 32MB RAM, Direct3D*

Ενα παιχνίδι που έχει ασφαλώς την τιμητική του σε αυτό το τεύχος, καθώς εκτός από το παρόν demo, έχουμε για εσάς trailer και screenshots στο δεύτερο CD. Το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό θα περιλαμβάνει περισσότερες από 150 τοποθεσίες που θα πρέπει να επισκεφθείτε, άνω των 60 ομιλούντων χαρακτήρων με τους οποίους θα έρθετε σε επαφή και, φυσικά, πάρα πολλούς γρίφους. Το demo αυτό είχε συμπεριληφθεί σε προηγούμενο τεύχος, από ένα λάθος όμως κατά τη διαδικασία της αναπαραγωγής δεν έτρεχε κανονικά, έτσι το συμπεριλάβαμε εδώ εκ νέου.

THE MYRTLE BEACH TOUR

Εταιρία: *About Golf*
Απαιτήσεις: *Pentium 133MHz, 32MB RAM*

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που ασχολείται με το "ευγενές" άθλημα του γκολφ. Το παιχνίδι, όπως προδικάζει και ο τίτλος του, λαμβάνει χώρα στην πίστα της Myrtle Beach στη Νότια Καλιφόρνια. Ο παίκτης θα αγωνιστεί στις 18 πιο συναρπαστικές "τρύπες" της εν λόγω πίστας. Συνοπτικά ο τίτλος θα περιλαμβάνει τα εξής:

- 3D τεχνολογία τελευταίας γενιάς, η οποία θέτει τον παίκτη στην "καρδιά" της δράσης.

CD-ROM pages



- Δυνατότητα για παιχνίδι multiplayer, είτε μέσω LAN είτε μέσω Internet.
- Συναρπαστικούς διαγωνισμούς επιμέρους ικανοτήτων και διοργανώσεις.
- Τέσσερα είδη χτυπημάτων, που θα σχετίζονται με τις επιμέρους ικανότητες κάθε παίκτη.
- Δυνατότητα για μελλοντικά add-ons (πίστες, παίκτες κ.ά.).

TOWER OF THE ANCIENTS

Εταιρία: *Fiendish Games*
Απαιτήσεις: -

Προτάξτε την ευλάβειά σας απέναντι στους αλαζόνες ανθρώπους που σκοπεύουν να χτίσουν έναν πύργο που θα φτάνει μέχρι τον Παράδεισο (μη μου πείτε πως δεν καταλάβατε πως πρόκειται για τη μεταφορά σε παιχνίδι της πασίγνωστης ιστορίας



με τον πύργο της Βαβέλ). Το παιχνίδι είναι ένα παζλ με γρήγορη δράση, ενώ συνοδεύεται από εντυπωσιακά γραφικά και ήχο. Απώτερος σκοπός σας, όπως αναφέραμε ήδη, είναι να αποφύγετε την πρόκληση της οργής του Θεού. Θα μπορούσε να υποστηρίξει κάποιος πως πρόκειται για ένα παιχνίδι με καθαρά θρησκευτικό περιεχόμενο (βλέπω κανέναν αρχιεπίσκοπο Ονόματα-δε-λέμε να βγαίνει και να το υμνεί). Εσείς, στο μεταξύ, προετοιμαστείτε σχετικά, παίζοντας με το demo που θα βρείτε στο παρόν CD-ROM.

WARTORN

Εταιρία: *Eyst Pty. Ltd*
Απαιτήσεις: *Pentium 200, 32MB RAM, 3D accelerator*

Το Wartorn είναι ένα φουτουριστικό real time strategy παιχνίδι που εκτυλίσσεται το έτος 2999. Τι εστί Wartorn; Πρόκειται για ένα είδος σπορ όπου διαδραματίζονται



ελεγχόμενες εχθροπραξίες (καμία σχέση με την τωρινή κατάσταση στα ελληνικά γήπεδα - πρόκειται για πολύ χειρότερη). Εσείς έχετε τον έλεγχο ενός πολύ καλά εκπαιδευμένου πολέμαρχου και θα πάρετε μέρους σε τέτοιους αγώνες στη γη, τον αέρα και τη θάλασσα.

CD No 2

Περνάμε τώρα να δούμε τι καλό υπάρχει και στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του τεύχους. Καταρχήν υπάρχουν τα trailers, τα οποία είναι λιγότερα από άλλες φορές, αλλά αυτό έγινε για να προσθέσουμε και άλλα ενδιαφέροντα πράγματα για εσάς. Έτσι, οι φίλοι των emulators θα βρείτε έναν μικρό... παράδεισο να σας περιμένει. Περισσότερα δεν γράφω - ανατρέξτε στη σχετική στήλη. Στο directory Extras θα βρείτε πολλά και ενδιαφέροντα.

Ασφαλώς θα ρίξατε μια ματιά στο άρθρο του προηγούμενου τεύχους σχετικά με το Game Commander. Αν λοιπόν το θέλετε, να σας πληροφορήσω πως το έχετε... μέσα στο drive σας. Εκτός από αυτό, βέβαια, θα βρείτε νέα κομμάτια MP3 από ανεξάρτητους καλλιτέχνες (Ashcan School, Bryan Kelley, Emily Richards, Maddoll και Wolf Hoffmann) καθώς και την πλήρη έκδοση του δημοφιλούς παιχνιδιού on-line The 4th Coming. Ακόμα, περιέχονται δύο demos προγραμμάτων που θα σας βοηθήσουν να γίνετε εξαιρετικοί... ηλεκτρονικοί DJ, τον πρώτο browser από ελληνικά χέρια καθώς και τη full έκδοση ενός από τα πρώτα graphic adventures της Metropolis, του περίφημου Teen Agent. Φυσικά, όπως πάντα, θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις πιο δημοφιλείς κάρτες γραφικών και ήχου καθώς και για CD-ROM drives.

Σημείωση: Από τα παιχνίδια shareware το Fast Gun πρέπει να αντιγραφεί στο σκληρό δίσκο για να τρέξει το setup του, καθώς μέσω του CD δεν μπορεί να γίνει το extraction που χρειάζεται. Ακριβώς το ίδιο συμβαίνει με τους drivers της SoundBlaster AWE, τα CD-ROMs της Creative και της Yamaha DS-XG, που απαιτούν ακριβώς την ίδια διαδικασία.

TRAILERS
- Fur Fighters
- Riddle of the Sphinx
- Shogun
- The Longest Journey

SCREENSHOTS
- Everquest: Ruins of Karnak
- Shadows of Reality
- The Longest Journey
- Venom

PATCHES
- Drakan
- Grand Theft Auto 2
- Lula 2
- Septerra Core

SOLUTIONS
- The Longest Journey
- Planescape Torment


Μοναδική Συλλογή Παιχνιδιών!!!
ARMY MEN "IN SPACE"
REAL COMBAT. PLASTIC MEN. 3DO
Beetle CRAZY CUP
PC CD ROM
INFOGRAMES
24 HEURES DU MANS
INFOGRAMES
PC CD ROM
SOUTH PARK RALLY
PC CD-ROM
Acclaim
ABOMINATION
THE NEMESIS PROJECT
EIDOS
THE NOMAD SOUL
quanticdream
EIDOS
REVENANT
CINEMATIX
EIDOS
URBAN CHAOS
EIDOS
TRICK STYLE
Acclaim
Championship MANAGER
SEASON 99/00
Mitre
ULTIMAX
EIDOS
Τα παραπάνω παιχνίδια θα τα βρείτε στα καταστήματα
Acom, Big City, Emotion, Microland,
Multirama, Oneway, Παπασωτηρίου, Πλαίσιο και
σε όλα τα καλά καταστήματα!
All the above trademarks and logos are registered trademarks of the corresponding companies.
Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4899 000 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536
Despec MULTIMEDIA systems

Η ΕΠΙΣΗΜΗ ΩΡΑ ΕΙΝΑΙ...

ATOMIC DESK CLOCK

Εχετε παράπονα από το επιτραπέζιο ρολόι του δωματίου σας;
Η λύση έρχεται μέσω ραδιοκυμάτων. Με το ρολόι της φωτογραφίας μπορείτε πια να είστε σίγουροι ότι θα βλέπετε πάντα την ώρα, ολόσωστα και επίσημα, όπως ακριβώς μεταδίδεται από την υπηρεσία Atomic Clock των ΗΠΑ, που βρίσκεται στο Colorado και υπάγεται στο Εθνικό Ινστιτούτο Προτύπων και Τεχνολογίας.
Τέρμα οι δικαιολογίες του τύπου "Μα, πήγε κιόλας 5:00, εμένα έλεγε 4:43!".

info www.igadget.com/igadget/atdescloc.html





ΝΙΝΤΖΑΑΑ!

BLACK NINJA SWORD

Μήπως θαυμάζετε τους μαχητές Ninja; Τώρα, χάρη στη ρεπλίκα της εικόνας, μπορείτε κι εσείς να νιώσετε ένας από αυτούς. Κατασκευασμένο από ανοξείδωτο ατσάλι 420 το ξίφος αυτό αποτελεί σίγουρα ένα σπουδαίο δημιούργημα. Μόνο προσοχή, για να μην έχουμε δυσάρεστες καταστάσεις, εμείς δεν σας συνιστούμε να το αποκτήσετε!

info www.igadget.com/igadget/blacninswor.html

ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ ΦΑΚΟΣ!

QUARTRON MICRO-LASER

Το πολύ γνωστό μας laser, το οποίο "βρίσκεται" πια σε πάμπολλες εφαρμογές, ανακαλύφθηκε πριν από 39 ολόκληρα χρόνια. Τότε ήταν πανάκριβο. Σήμερα, όμως, η τιμή του έχει πέσει τόσο ώστε μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε αυτόν τον καταπληκτικό φακό, η δέσμη laser του οποίου φωτίζει εκατοντάδες μέτρα μακριά, για λίγα μόλις δολάρια.
Χρειάζεται να σας πούμε πως δεν πρέπει να τον γυρίσετε προς τα μάτια του διπλανού σας;

info www.igadget.com/igadget/quarmicmirbl.html



ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΠΟΥ ΓΡΑΦΕΙ

RECORDING WRISTWATCH

Σας φαίνεται λίγο το ρολόι που έχετε στο χέρι σας; Μήπως θα θέλατε να κάνει κι άλλα πράγματα από το να δείχνει μόνο την ώρα; Το "PC Master" ανακάλυψε για εσάς ένα καταπληκτικό ρολόι, το οποίο περιλαμβάνει digital recorder, memo pad και ξυπνητήρι. Έχει ενσωματωμένο μικρόφωνο και μεγάφωνο και η χωρητικότητά του φτάνει τα 30 δευτερόλεπτα ομιλίας.
Ό,τι πρέπει για το καλοκαίρι που έρχεται, δεν νομίζετε; Φυσικά, διαθέτει και timer για το τζόγκινγκ σας!

info www.casio.com





ΚΙΝΗΤΟ Ή ΣΤΑΘΕΡΟ; ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ ΣΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΥΗ!

ΤΗΛΕΦΩΝΟ SAGEM-OTE

Αν μέχρι σήμερα δεν μπορούσατε να αποφασίσετε αν πρέπει να αγοράσετε κινητό τηλέφωνο, τώρα πια το δίλημμα αυτό αρχίζει να "εξασθενεί".
Με τη νέα συσκευή που λανσάρει ο ΟΤΕ, κατασκευής Sagem, μπορείτε να αγοράσετε ένα κινητό και να βρεθείτε με ένα σταθερό... αλλά ασύρματο. Εξηγούμαστε: Η συσκευή αυτή λειτουργεί ως σταθερό, ασύρματο τηλέφωνο σε απόσταση έως και 300 μέτρα από τη βάση της, ενώ μετά την απόσταση αυτή συμπεριφέρεται ως κινητό τηλέφωνο (και στα δύο συστήματα)! Κατά τα άλλα πρόκειται για μία μοντέρνα συσκευή με όλες τις σύγχρονες δυνατότητες των κινητών τηλεφώνων.

info www.ote.gr

ΚΑΙ Ο ΟΥΡΑΝΟΣ... ΕΡΧΕΤΑΙ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!

20X-50X ZOOM SPY TELESCOPE

Σας μάγευε από μικρούς ο ουρανός; Θέλατε να γίνετε αστροναύτης; Αν δεν καταφέρατε να πραγματοποιήσετε το όνειρό σας, μπορείτε να επανορθώσετε και μάλιστα χωρίς να ταξιδέψετε ούτε ένα χιλιόμετρο. Με τα κιάλια της εικόνας μπορείτε να εξερευνήσετε το νυχτερινό ουρανό και να ανακαλύψετε τη μαγεία του.
Το νυχτερινό ουρανό είπαμε, όχι την ξανθιά στο απέναντι παράθυρο!

info www.igadget.com/igadget/20zoomspytel.html



Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

Νέοι Εκτυπωτές Epson

Η γνωστή εταιρία κατασκευής εκτυπωτών Epson ανακοίνωσε πρόσφατα την κυκλοφορία τριών νέων μοντέλων της στην ελληνική αγορά. Πιο συγκεκριμένα, οι εκτυπωτές αυτοί είναι οι EPL - N4000+, EPL - C8200 και EPL - 5700L. Ας δούμε λίγο πιο αναλυτικά τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες του καθενός ξεχωριστά:

EPL-N4000 +

Στην ουσία πρόκειται για τη νέα έκδοση του laser εκτυπωτή EPL-N4000 και απευθύνεται κυρίως σε τμήματα



επιχειρήσεων. Σε σχέση με τον προκάτοχό του, υποστηρίζει νέες επιλογές και βελτιωμένο πρόγραμμα "οδήγησης" (Status Monitor 3), με περισσότερες και αποτελεσματικότερες δυνατότητες χειρισμού χαρτιού. Ο επεξεργαστής που διαθέτει είναι ο Risc 133MHz, ενώ διαθέτει και 64MB μνήμης, γεγονός που του επιτρέπει να λειτουργεί με μεγάλη ευελιξία και ταχύτητα. Η ταχύτητα εκτύπωσης φτάνει μέχρι και τις 40 σελίδες ανά λεπτό για χαρτί Α4 και 20 για χαρτί Α3, ενώ η μέγιστη ανάλυση που επιτυγχάνει ανέρχεται σε 600x600 dpi. Οι δύο βασικοί δίσκοι φύλλων μπορούν να κρατήσουν μέχρι και 500 φύλλα ταυτόχρονα. Επιπλέον, ο εν λόγω εκτυπωτής έχει δυνατότητα σύνδεσης σε δίκτυο.

EPL-C8200

Ο δεύτερος αυτός εκτυπωτής (έγχρωμος laser) ξεχωρίζει για την υψηλή απόδοση επεξεργασίας χρωμάτων, στοιχείο που επιτυγχάνει με τη χρήση της αποκλειστικής λειτουργίας Epson AcuLaser Control Halftoning (λειτουργία ενδιάμεσων χρωματικών τόνων). Και το μοντέλο αυτό αποτελεί αναβάθμιση του προηγουμένου, ενώ τα εν γένει χαρακτηριστικά του το κάνουν ένα καλό εργαλείο για επιχειρήσεις, ειδικότερα σε τομείς όπως το marketing, η διαφήμιση και η επικοινωνία. Η ποιότητα εκτύπωσης φτάνει μέχρι και τα 600dpi (με τη χρήση της προαναφερθείσας τεχνολογίας ισοδυναμεί με 2.400dpi), ενώ η ταχύτητα εκτύπωσης φτάνει τις 4 έγχρωμες και 16 ασπρόμαυρες το λεπτό. Και εδώ ο χρήστης θα βρει βελτιωμένες εκδόσεις των προγραμμάτων οδήγησης αλλά και των βοηθητικών, ενώ ο εκτυπωτής διαθέτει και δυνατότητα σύνδεσης σε δίκτυο. Τέλος, ο επεξεργαστής που περικλείει είναι ο Risc 200MHz.

EPL-5700L



Ο εκτυπωτής αυτός απευθύνεται κυρίως στους home users και στα μικρά γραφεία και προσφέρει ασπρόμαυρες laser εκτυπώσεις με ταχύτητα 8 σελίδων το λεπτό. Η ανάλυση που επιτυγχάνει είναι 1.200dpi. Αυτό γίνεται με τη βοήθεια (σε συνδυασμό) δύο ανεπτυγμένων τεχνολογιών, του Epson RITech, που παράγει κυρτό και ακριβές text output, και του Epson Micrograу 1200, ο οποίος προσφέρει υψηλής ποιότητας images. Η σύνδεση του εκτυπωτή γίνεται είτε μέσω παράλληλης θύρας είτε μέσω USB. Ο αριθμός των φύλλων προς εκτύπωση που μπορεί να περιλαμβάνει ταυτόχρονα αριθμεί τα 150. Τέλος, ο εκτυπωτής αυτός είναι απολύτως συμβατός τόσο με PC όσο και με Macintosh.



Περισσότερες πληροφορίες για τα ανωτέρω μοντέλα μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.epson.gr.

Νέο Χειριστήριο από την Gravis

Χαράς ευαγγέλιο για τους απανταχού gamers. Η Gravis, μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής περιφερειακών για παιχνίδια (joysticks, τιμόνια κ.λπ.),



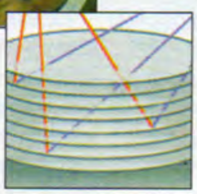
κυκλοφόρησε ένα νέο gamepad με το όνομα Destroyer, το οποίο απευθύνεται τόσο στους άπειρους όσο και στους έμπειρους gamers. Η ίδια η εταιρία το χαρακτηρίζει ιδανικό για παιχνίδια δράσης και αθλητικά. Διαθέτει ένα πλήκτρο turbo με λαμπάκι, τέσσερα πλήκτρα δράσης καθώς και δύο επιπλέον, τα οποία θα πλαισιώνουν το directional pad 8 κατευθύνσεων. Επίσης, η λειτουργία turbo επιτρέπει στον gamer να εναλλάσσεται ανάμεσα σε Auto-fire και Turbo-fire modes. Το Destroyer είναι συμβατό με Windows 95/98 και περιλαμβάνει τριετή τεχνική εγγύηση και υποστήριξη. Η τιμή του ανέρχεται στα $15.

flash

Μετά το CD-ROM, τι;

Ως γνωστόν, μέχρι σήμερα το πιο διαδεδομένο πρότυπο στα μέσα αποθήκευσης είναι το CD-ROM, ενώ τα τελευταία χρόνια παρατηρείται και μια αύξηση της χρήσης των DVD-ROMs. Ειδικά τα τελευταία δίνουν την εντύπωση πως η τεχνολογία στο





συγκεκριμένο τομέα έχει φτάσει στο ζενίθ της. Είναι όμως έτσι; Η απάντηση που έρχεται από την εταιρία Constellation 3D είναι αρνητική. Αυτό γιατί η εν λόγω εταιρία ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει τρεις νέες συσκευές, εναλλακτικές των μέχρι τώρα γνωστών μας CDs.



Η βασική εκ των συσκευών αυτών, που θα ονομάζεται FMD ROM, θα βασίζεται στις τεχνολογίες FMD (Fluorescent Multilayer Drive) και FMC (Fluorescent Multilayer Card). Απώτερος σκοπός της εταιρίας είναι να ξεκινήσουν να συμπεριλαμβάνονται τέτοια drives στα υπολογιστικά συστήματα το αργότερο στις αρχές του επόμενου έτους. Ας δούμε όμως λίγο πιο αναλυτικά για τι πρόκειται:

Με τον όρο FMD ROM αναφερόμαστε σε ένα δισκάκι διαμέτρου 120mm, αποτελούμενο από 10 στρώσεις και με συνολική χωρητικότητα 140GB! Ναι, καλά διαβάσατε, για τέτοιο μέγεθος μιλάμε! Για να καταλάβετε καλύτερα τη διαφορά, θα πρέπει να ξέρετε πως τα DVD-ROMs έχουν χωρητικότητα της τάξεως των 18GB περίπου. Εχουμε να κάνουμε, δηλαδή, με μέγεθος 7,7 φορές μεγαλύτερο από ό,τι γνωρίζουμε μέχρι σήμερα. Οσο για τη συμβατότητα με τα σημερινά drives, η Constellation υποστηρίζει πως μπορεί να επιτευχθεί με ελάχιστες τροποποιήσεις σε αυτά. Και, φυσικά, τα νέα FMD drives που θα προκύψουν θα μπορούν να διαβάζουν κανονικά υλικό από "κοινά" CDs και DVD-ROMs.

Εκτός από το FMD ROM αυτό καθ' εαυτό, η εταιρία θα κυκλοφορήσει και μια μικρότερη έκδοση, το FMD Microm WORM, το οποίο θα είναι διαμέτρου 30mm και θα έχει χωρητικότητα "μόλις" 4GB. Οπως ίσως θα έχετε ήδη καταλάβει, πρόκειται για ένα μοντέλο που προορίζεται για χρήση με φορητούς υπολογιστές, ψηφιακές κάμερες και συσκευές video, στις οποίες προσφέρει ικανοποιητικό χώρο αποθήκευσης δεδομένων.

Ομως τα σχέδια της Constellation δεν σταματούν εδώ. Φαίνεται πως η εν λόγω εταιρία έχει σκοπό να ταρακουνήσει για τα καλά τα νερά στο χώρο της πληροφορικής. Το τρίτο σχέδιό της ακούει στο όνομα Clear-Card ROM, μια συσκευή σε μέγεθος πιστωτικής κάρτας, η οποία θα έχει αποθηκευτικό χώρο της τάξεως των 10GB! Η μελλοντική χρήση των καρτών αυτών θα αφορά κυρίως στα παιχνίδια και σε συστήματα αρχειοθέτησης ή και ναυσιπλοΐας. Φυσικά, θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε αρκετές επιπλέον εφαρμογές όπου μέχρι τώρα χρησιμοποιείται κάποιος σκληρός δίσκος. Μάλιστα, η εταιρία αναφέρει πως οι κάρτες και οι δίσκοι δεύτερης και τρίτης γενιάς θα φτάνουν να μπορούν να αποθηκεύουν δεδομένα μεγέθους ενός terabyte! Για να δούμε τι μας επιφυλάσσει το μέλλον...

Υστερα από πολλές έρευνες σχετικά με το ποιο λειτουργικό σύστημα θα πλαισιώνει το νέο 64-bit Itanium Chip της Intel, φαίνεται πως το Linux έχει αποκτήσει κάποιο προβάδισμα. Φυσικά, η Microsoft κάθεται σε αναμμένα κάρβουνα και, αμέσως μόλις έγινε γνωστό το ανωτέρω, έσπευσε να δηλώσει πως ετοιμάζει μια 64-bit έκδοση των Windows, η οποία θα βγει στη κυκλοφορία ταυτόχρονα με το Itanium. Φαίνεται πως μια νέα διαμάχη προβάλλει στον ορίζοντα.

Η Microsoft ανακοίνωσε πως στα άμεσα σχέδιά της είναι να συμπεριλάβει τη real time φωνητική τεχνολογία ονόματι DirectPlay Voice στην επόμενη έκδοση του πασίγνωστου προγράμματός της DirectX (8.0). Η συγκεκριμένη τεχνολογία δημιουργήθηκε από την καναδική εταιρία ShadowFactor Software, η οποία ανήκει στη Microsoft από τον περασμένο Ιούνιο. Σύμφωνα με τους σχεδιαστές, η τεχνολογία αυτή θα βρει εφαρμογή κυρίως στα multiplayer παιχνίδια. Φυσικά, θα μπορεί να βοηθήσει επίσης στη δημιουργία διάφορων φωνητικών εφαρμογών. Δεν έχουμε λοιπόν παρά να περιμένουμε μέχρι το καλοκαίρι οπότε θα κυκλοφορήσει το DirectX 8.0.

Δύο από τις μεγαλύτερες εταιρίες στο χώρο της κατασκευής chipsets για κάρτες γραφικών, η nVidia και η S3 (πρόσφατα αγόρασε την Diamond Multimedia), έδωσαν τα χέρια. Συγκεκριμένα, οι δύο εταιρίες κατέληξαν σε αμοιβαία συμφωνία, σύμφωνα με την οποία αποτάσσουν τις εκκρεμείς αγωγές για παραβιάσεις σε πατέντες η μία της άλλης. Οι δύο πλευρές συμφώνησαν πως η συμφωνία αυτή, διάρκειας επτά ετών, τους δίνει τη δυνατότητα να βελτιώσουν περισσότερο τα προϊόντα τους. Εδώ να σημειώσουμε πως για την nVidia είναι η δεύτερη τέτοια συμφωνία ύστερα από εκείνη με την SGI, ενώ για την S3 η τέταρτη (έχουν προηγηθεί συμφωνίες με τις Intel, Exponential και Cirrus). Μένει να δούμε αν θα τηρήσουν τη συμφωνία τους ή αν με την πρώτη ευκαιρία θα συμβεί μία από τα ίδια. Ο χρόνος θα δείξει.

Αλλη μία είδηση που αφορά το γνωστό λειτουργικό σύστημα Linux: Το προσεχές καλοκαίρι αναμένεται να κυκλοφορήσει η νέα έκδοση του πυρήνα του Linux 2.4. Ηδη η κατασκευάστρια εταιρία έχει αποστείλει το βασικό κώδικα σε πολλές άλλες εταιρίες τόσο software όσο και hardware, προκειμένου να τύχει όσο το δυνατόν μεγαλύτερης υποστήριξης από αυτές. Τα πρώτα βήματα φαίνονται αρκετά ενθαρρυντικά, καθώς όλοι βλέπουν άνοδο του Linux και σίγουρα δεν θα θέλουν να μείνουν έξω από την όλη διαδικασία.

Νέο Chip από τη VIA

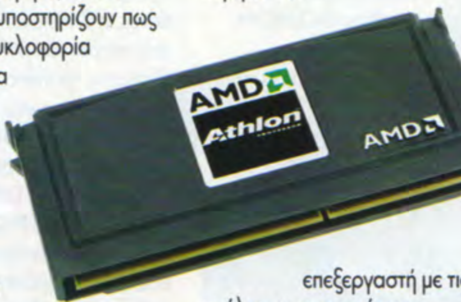
Η VIA Technologies σκοπεύει να κυκλοφορήσει ένα νέο, χαμηλού κόστους επεξεργαστή με την κωδική ονομασία Joshua. Αν και ακόμα δεν έχουν ανακοινωθεί επίσημα ούτε η τιμή ούτε η ταχύτητα του επεξεργαστή, οι πρώτες -ανεπίσημες πάντα- πληροφορίες αναφέρουν πως οι συχνότητες στις οποίες θα κυκλοφορήσει ο επεξεργαστής αυτός θα είναι 433 και 466MHz, ενώ υπάρχει η πρόθεση (και φυσικά η προοπτική για μελλοντικό συνδυασμό) για μελλοντικά μοντέλα στα 500 και 566MHz. Σύμφωνα με την ίδια τη Via, το βασικό chip θα κατασκευαστεί με τη χρήση ενός επεξεργαστή 0.18micron και θα περιλαμβάνει L1 cache της τάξεως των 64KB αλλά και ολοκληρωμένη L2 cache 256KB. Επιπλέον, θα ενσωματώνει την τεχνολογία 3Dnow! και θα περιέχει εμπλουτισμένες dual pipeline multimedia extension. Ο Joshua αποτελεί την πρώτη προσπάθεια της ταϊβανέζικης αυτής εταιρίας να μπει στο χώρο των επεξεργαστών, μετά την προ ενός έτους απόκτηση των Cyrix από τη National Semiconductor και Centaur από την IDT. Ακόμη, ο νέος αυτός επεξεργαστής θα βασίζεται στον πυρήνα Cyrix Cayenne, θα είναι σχεδιασμένος σύμφωνα με το πρότυπο Socket 370 και θα χρησιμοποιεί την τεχνολογία P6 bus της Intel, έτσι ώστε να υποστηρίζει 133MHz front-size bus - αν και για το τελευταίο η Via βρίσκεται σε νομική διαμάχη με την Intel, ισχυριζόμενη καταπάτηση μιας συμφωνίας του 1998, σύμφωνα με την οποία η Via μπορούσε να χρησιμοποιεί το προαναφερθέν interface στα δικά της chipsets. Οπως και να έχει, η Via φαίνεται αποφασισμένη να μπει για τα καλά στο χορό των επεξεργαστών, προσφέροντας επεξεργαστές σε τιμές κατώτερες από εκείνες των Celeron της Intel. Αρκεί να μην έχει την ίδια κατάληξη με τους Cyrix...



Νεότερα από το μέτωπο των επεξεργαστών

Κάνοντας λόγο για επεξεργαστές, ας δούμε και τα τελευταία νέα από το στρατόπεδο των δύο μεγαλύτερων ανταγωνιστριών του χώρου, της Intel και της AMD.

Η AMD, καταρχήν, πρόσφατα έκανε μια επίδειξη του νέου επεξεργαστή της, ο οποίος λειτουργεί στη συχνότητα των 1,1GHz! Ο εν λόγω επεξεργαστής περιλαμβάνει υψηλής απόδοσης L2 cache και έχει κατασκευαστεί με τη χρήση της τεχνολογίας HiP6L 0.18 micron (της AMD), η οποία περιέχει χάλκινες συνδέσεις. Το σύστημα στο οποίο δοκιμάστηκε ο νέος επεξεργαστής περιείχε το chipset 750 της AMD και system bus 200MHz. Επιπλέον, η AMD έτρεξε ένα πρόγραμμα ονόματι MyCPU, το οποίο κατέγραψε και την ταχύτητα του επεξεργαστή. Σύμφωνα με το διευθυντή Παραγωγής & Marketing της εταιρίας Steve Lapinski: "η νέα, βελτιωμένη L2 cache είναι αυτή που κάνει τη μεγάλη διαφορά". Αν και η εταιρία δεν έχει ανακοινώσει επίσημες ημερομηνίες κυκλοφορίας του νέου της "τέρατος" στην αγορά, πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν πως θα τεθούν σε κυκλοφορία κατά τη διάρκεια του δεύτερου τριμήνου του 2000.



Πώς αντέδρασε όμως η Intel στην κίνηση της AMD; Ως γνωστόν, εδώ και καιρό η Intel σχεδίαζε να δοκιμάσει πρώτη έναν επεξεργαστή τέτοιας ταχύτητας, αλλά μάλλον άργησε λιγάκι. Πάντως, επ' ουδενί δεν μπορούσε να μείνει "με σταυρωμένα χέρια". Και δεν άργησε να δώσει τη δική της απάντηση: 1,1GHz οι άλλοι; 1,5 εμείς!

Ετσι, η Intel έκανε την έκπληξη και παρουσίασε σχεδόν αμέσως μια επίδειξη ενός επεξεργαστή της στο 1,5GHz (αρχίζω να ζαλίζομαι ελαφρώς με αυτές τις ταχύτητες) με την κωδική ονομασία Willamette. Βέβαια, η επίδειξη έγινε με βάση τα πρώτα δείγματα του νέου αυτού επεξεργαστή και όχι με κάποια τελική μορφή του. Σύμφωνα με στελέχη της Intel, τέτοιοι επεξεργαστές είναι πολύ πιθανό να κατακλύσουν την αγορά μέχρι το τέλος του χρόνου! Ο Willamette απαιτεί ένα νέο chipset, το οποίο ονομάζεται Teham και υποστηρίζει system bus της τάξεως των 400MHz και dual-channel RDRAM μνήμη (η γνωστή Rambus). Το δε bus που θα συνδέει τον πυρήνα του επεξεργαστή με τις υπόλοιπες συσκευές του συστήματος θα μπορεί να μεταφέρει μέχρι και 3,2GB δεδομένων ανά δευτερόλεπτο.

Βασικός σκοπός της εταιρίας είναι να κυκλοφορήσει πρώτη στην αγορά τον επεξεργαστή που θα σπάσει το φράγμα του ενός gigaherz, και στην προσπάθειά της αυτή εντείνει τη συνεργασία της με πολλές άλλες εταιρίες κατασκευής hardware.

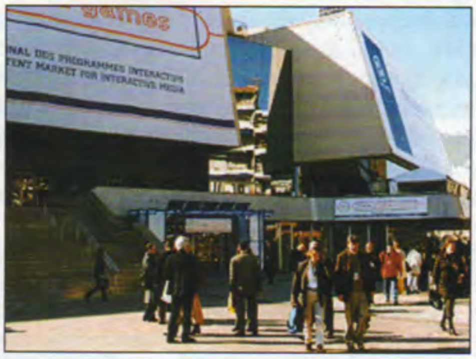
Φυσικά, κατά τη διάρκεια του τρέχοντος έτους είναι σίγουρο πως και οι δύο κολοσσοί θα βγάζουν κάθε τόσο νέα και ταχύτερα μοντέλα επεξεργαστών. Πάντως, έτσι όπως πάει το πράγμα, σε λίγο καιρό οι τωρινοί επεξεργαστές των 300, 400 και 450MHz θα μοιάζουν βαρκούλες με κουπιά μπροστά στα επερχόμενα "ταχύπλοα".

Νέα κάρτα γραφικών Elsa

Η Elsa κατασκεύασε πρόσφατα την κάρτα γραφικών Erazor X^2, η οποία βασίζεται στο ισχυρότατο chipset GeForce. Η εν λόγω κάρτα χρησιμοποιεί τη μνήμη 6ns DDR SGRAM και διαθέτει τα ίδια chipsets με αυτά των καρτών της Leadtek (εκτός των DVI στοιχείων). Προσφέρει τις ίδιες γραφικές ικανότητες με εκείνες που προσφέρουν όσες κάρτες βασίζονται στο GeForce 256 DDR, δηλαδή έξοχο fill-rate, hardware T&L και εξαιρετικό εύρος μνήμης. Στο πακέτο της κάρτας αυτής θα βρείτε ακόμη ένα CD με drivers και utilities, καθώς και ένα δεύτερο CD με σημαντικά demos και τα κυριότερα προγράμματα αναπαραγωγής ταινιών DVD (SoftDVD). Τέλος, η κάρτα διαθέτει και video out. Αν, λοιπόν, ψάχνετε για μια κάρτα με ανάλογα χαρακτηριστικά, ίσως η Elsa Erazor X^2 να είναι αυτό που θέλετε.

Milia 2000

Στη Γαλλία και συγκεκριμένα στις Κάννες (πόλη γνωστή για το ετήσιο φεστιβάλ κινηματογράφου που διεξάγεται εκεί) πραγματοποιήθηκε η μεγάλη έκθεση πληροφορικής Milia 2000 (14 έως 18 Φεβρουαρίου). Η Milia είναι η μοναδική διεθνής έκθεση, η οποία συγκεντρώνει και φέρνει σε επαφή πρόσωπα-κλειδιά από τους χώρους του Interactive και του Game Development με οργανισμούς-ηγέτες του χώρου. Αρκεί να αναφέρουμε πως οι αντιπρόσωποι των εταιριών ξεπερνούν τους 7.000. Όσο για τις ίδιες τις εταιρίες, αυτές αριθμητικά





ξεπερνούν τις 2.000! Σίγουρα πρόκειται για διόλου ευκαταφρόνητα νούμερα. Φαίνεται πως η Milia 2000 έχει μεταβληθεί σε κεντρικό σημείο συνάντησης των μεγαλύτερων εταιριών και προσώπων του interactive χώρου.

Οι τρεις κυριότεροι τομείς διαγωνισμού της Milia 2000 είναι οι εξής:

- Interactive Entertainment
- Broadband Internet/Interactive Television
- Digital Media Distribution



Επιπλέον κατά τη διάρκεια της Milia έλαβαν χώρα αρκετά γεγονότα-εκπλήξεις καθώς και λαμπερές απονομές βραβείων. Κλείνοντας την αναφορά μας, θα παραθέσουμε μερικές από τις εταιρίες που δήλωσαν "παρών" ανά κατηγορία:

Interactive Entertainment
- Sega Europe Ltd.
- Infogrames UK
- Eidos Interactive
- Gamespot France
- Microids SA
- Microsoft CO
- Macromedia
- GT Interactive
- UBI Soft Entertainment
- Macrovision UK
- Tokto Games
- Ravenburger Interactive Media

Broadband Internet/Interactive Television
- France Telecom
- Intel SAT
- Yes Television
- NPTV
- Telefonica Interactiva SA
- BBC Multimedia
- 24/7 Europe
- Reuters Financial Television
- Lab Productions

Digital Media Distribution
- Havas
- UBI Soft
- Grolier Interactive Europe
- The Learning Company - Edusoft
- Auralog
- Datasun Software Corp.
- Montparnasse Multimedia
- Bayard Presse

Η ATI στην "καρδιά" των φορητών της Toshiba

Η Toshiba επέλεξε την κάρτα γραφικών ATI Rage LT pro (πρόκειται για μοντέλο που κυκλοφορεί για τους φορητούς υπολογιστές) ως κάρτα της στα Satellite 1605CDS και 1625CDT laptops. Ο συνδυασμός αυτός είναι σχεδιασμένος για να καλύψει ένα ευρύ φάσμα καταναλωτών, από μικρά γραφεία μέχρι συστήματα κατάλληλα για φοιτητές. Το βασικό χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης κάρτας είναι πως διαθέτει ενσωματωμένο dual display και video feature set. Αυτά επιτρέπουν την απεικόνιση των δεδομένων σε δύο οθόνες (χρήσιμο για εργασίας που απαιτούν μεγάλη επιφάνεια) καθώς και τη σύνδεση σε ψηφιακή videocamera, τηλεόραση ή ακόμη και συσκευές προβολής.

Το πρώτο μοντέλο περιέχει ως επεξεργαστή τον AMD K-6 475MHz . Στο δεύτερο μοντέλο θα βρείτε τον επεξεργαστή AMD K-6 475MHz, ο οποίος ενσωματώνει την τεχνολογία 3Dnow!, ενώ διαθέτει 64MB μνήμης. Και τα δύο μοντέλα περιέχουν σκληρό δίσκο χωρητικότητας 4,3GB, 24x CD-ROM drive και, φυσικά, floppy disk 3,5''. Το design που υλοποιούν και τα δύο αυτά μοντέλα επιτρέπει την πρόσβαση σε όλες τις μορφές media χωρίς την απαραίτητη αλλαγή συσκευών.

Net news

Από τη νέα αυτή στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

ON-LINE ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΩΝ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ

Δοκιμές για μια νέα τεχνολογία που επιτρέπει ευκολότερη πρόσβαση στο Internet μέσω κινητών τηλεφώνων άρχισε τον προηγούμενο μήνα η AOL Europe, σε συνεργασία με τους γίγαντες της κινητής τεχνολογίας Nokia και Ericsson. Σύμφωνα με σχετικές ανακοινώσεις, η AOL Europe θα χρησιμοποιεί την τεχνολογία Πρωτοκόλλου Ασύρματων Εφαρμογών (WAP) -στη δικτυακή μόδα τελευταία...-, η οποία επιτρέπει on-line πρόσβαση στα δελτία καιρού, τις τιμές των μετοχών, σε αθλητικά γεγονότα και σε άλλα στοιχεία που θα εμφανίζονται προσαρμοσμένα στις μικρές οθόνες των κινητών τηλεφώνων.

Η δοκιμαστική φάση για τη νέα τεχνολογία θα αρχίσει πολύ σύντομα



και οι συνδρομητές της AOL Europe (περίπου 4.000.000 άνθρωποι) θα μπορούν να χρησιμοποιούν σε δοκιμαστική βάση την πρόσβαση WAP χωρίς επιπρόσθετο κόστος.

Υπενθυμίζουμε πως η AOL Europe αποτελεί μία 50%-50% κοινοπραξία της αμερικανικής εταιρίας America On Line και του γερμανικού κολοσσού των MME Bertelsmann.

Η ΑΝΑΤΟΛΗ ΤΟΥ E-COMMERCE

Αγοράζετε προϊόντα από το Internet; Μήπως ακόμη διστάζετε; Μάλλον δεν θα έπρεπε, αφού όλα δείχνουν πως, παρά ορισμένα μικροπροβλήματα, οι ηλεκτρονικές συναλλαγές θα αυξάνονται με ραγδαίο ρυθμό τα αμέσως επόμενα χρόνια. Και όχι μόνο στις ανεπτυγμένες τεχνολογικά ΗΠΑ, αλλά και στη δική μας ήπειρο και στη δική μας χώρα! Τα σημάδια αλλά και οι αριθμοί είναι ενθαρρυντικοί και όλα δείχνουν ότι κάτι κινείται...

Δύο σημαντικές εκδηλώσεις, έστω και με συμβολικό χαρακτήρα, πραγματοποιήθηκαν τον περασμένο μήνα στη χώρα μας όσον αφορά στον τομέα του ηλεκτρονικού εμπορίου:

Τα εγκαίνια του Κέντρου Εθνικής Υποδομής Ηλεκτρονικού Εμπορίου πραγματοποίησε στις 8 Φεβρουαρίου 2000 στην Αθήνα ο υπουργός Ανάπτυξης Ευάγγελος Βενιζέλος, παρουσία της Ελληνίδας επιτρόπου της Ευρωπαϊκής Επιτροπής Αννας Διαμαντοπούλου. Το έργο αυτό θα προσφέρει άφθονη πληροφόρηση για θέματα ηλεκτρονικού εμπορίου και παράλληλα θα καταγράφει την εμπορική επικαιρότητα και θα προωθεί επιχειρηματικές συνεργασίες με φορείς του εξωτερικού, ενώ αργότερα θα επιτρέπει και τη δημιουργία ηλεκτρονικών συναλλαγών.

Εξάλλου, η πρώτη πανηγυρική συνεδρίαση της Εθνικής Επιτροπής Ηλεκτρονικού Εμπορίου πραγματοποιήθηκε στις 15 Φεβρουαρίου 2000, στο τέλος ημερίδας που έλαβε χώρα σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας, την έναρξη της οποίας κήρυξε ο πρωθυπουργός Κωνσταντίνος Σημίτης.

Τέλος, τη δυναμική είσοδο της OTEnet στον τομέα των υπηρεσιών ηλεκτρονικού εμπορίου αποφάσισε το διοικητικό συμβούλιο της εταιρίας σε πρόσφατη συνεδρίασή του με τρεις άξονες: τη διαμόρφωση υπηρεσίας δημιουργίας ηλεκτρονικών καταστημάτων, την ανάπτυξη υπηρεσιών πλειστηριασμών μέσω του Internet και τη δημιουργία υπηρεσιών μεσολάβησης μέσω του Δικτύου. Για την υποστήριξη των εν λόγω υπηρεσιών η εταιρία δημιουργεί κόμβο ηλεκτρονικού εμπορίου με τη χρήση

ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ



Το Yahoo! (το αρχαιότερο θεματικό ευρετήριο του Internet), το eBay (το μεγαλύτερο site on-line δημοπρασιών στον κόσμο), το Amazon.com (το γνωστότερο ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο), το Buy.com (από τα μεγαλύτερα πολυκαταστήματα του Διαδικτύου) και το CNN.com (από τα πιο πολυσύχναστα ειδησεογραφικά sites του κυβερνοχώρου) χτυπήθηκαν τις τελευταίες ημέρες από ανώνυμους κυβερνοτρομοκράτες.

Μέχρι τώρα είχαμε συνηθίσει να διαβάζουμε για πάρα πολλά προβλήματα ασφαλείας σε σχέση με το Internet, τα οποία όμως, είτε ανακοινώνονταν από ιδιώτες ή εταιρίες που μεγιστοποιούσαν τη σημασία τους για να κερδίσουν δημοσιότητα είτε αφορούσαν σε συγκεκριμένες λειτουργίες και προγράμματα.

Είναι ίσως η πρώτη φορά που ένα πρόβλημα ασφαλείας φαίνεται να επηρεάζει την πλοήγηση στον Web, χωρίς να συνδέεται με συγκεκριμένο πακέτο λογισμικού· αντίθετα αφορά στην ίδια τη λειτουργία της HTML, όπως χρησιμοποιείται σήμερα στη συντριπτική πλειονότητα των Web sites σε όλο τον κόσμο και σε όλο τον κυβερνοχώρο.

Περισσότερα για το θέμα αυτό μπορείτε να διαβάστε στο ειδικό άρθρο σε άλλες σελίδες του παρόντος τεύχους.

www.yahoo.com
www.ebay.com
www.amazon.com
www.buy.com
www.cnn.com

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

156 γυμνάσια της Μακεδονίας και της Θράκης απέκτησαν πρόσβαση στο Διαδίκτυο από τις αρχές του χρόνου, έπειτα από πρωτοβουλία του Υπουργείου Μακεδονίας Θράκης, ενώ αντίστοιχη προσπάθεια καταβάλλεται και από το Υπουργείο Παιδείας (πρόγραμμα Οδυσσέας).
www.mathra.gr
www.ypepth.gr

Ημερίδα με θέμα την κοινωνία της πληροφορίας διοργάνωσε η Εθνική Επιτροπή Τηλεπικοινωνιών και Ταχυδρομείων την Τρίτη 15 Φεβρουαρίου 2000 στο ξενοδοχείο "Holiday Inn".
www.eet.gr

Νέα εταιρία με την επωνυμία Best-e δημιούργησε ο όμιλος Γερμανός, επεκτείνοντας τη δραστηριότητά του στο χώρο του ηλεκτρονικού εμπορίου.
www.germanos.gr

Και η Λαχαναγορά του Ρέντη στο Internet, με ανανέωση τιμών καθημερινά, στις 9:00 το πρωί. "Εδώ τα καλά λεμόνια!!!"
www.okaa.gr

Μία πρωτοβουλία ανθρώπων που εργάζονται στην περιοχή του Ψυρρή, η οποία στοχεύει στην προβολή της πολιτιστικής, καλλιτεχνικής, τουριστικής και εμπορικής αξίας μιας περιοχής που αναβαθμίζεται καθημερινά, αποτελεί η δημιουργία ενός ακόμη Web site στο Διαδίκτυο.
www.psirri.gr

Από το 1998 το ελληνικό portal με την επωνυμία iBoom Network και με πολλές θεματικές κατηγορίες προσφέρει καθημερινά στους χρήστες πλούσιο περιεχόμενο. Πολύ σύντομα πρόκειται να ανανεωθεί πλήρως.
www.iboom.gr

Μετά 3 χρόνια προετοιμασίας και αναμονής, η χώρα μας μπήκε μόλις πρόσφατα στο μαγικό χώρο της ψηφιακής δορυφορικής τηλεόρασης και η παροχή μιας σειράς υπηρεσιών, όπως τηλεαγορές και on-line banking, είναι πια αποκλειστικά θέμα χρόνου.
www.nova.gr

Ενημερωθείτε για την ιστορία, το παρόν και το μέλλον της μεγαλύτερης βιομηχανίας video games στον κόσμο και μάθετε για τα πρόσωπα, τους αφανείς ήρωες και τους πρωταγωνιστές που βρίσκονται στην παραγωγή, την επεξεργασία και την αξιολόγηση των προϊόντων της Nintendo, πού αλλού, στο site της!
www.nintendo.gr

Από τις αρχές του χρόνου ξεκίνησε τη λειτουργία της θυγατρική εταιρία της FORTHnet, "τέκνο" της σύμπραξής της με τη Sterling Commerce, η οποία θα δραστηριοποιηθεί στο πεδίο των εφαρμογών ηλεκτρονικού εμπορίου.

Προβλήματα παρουσιάστηκαν σε όσους χρήστες θέλησαν να απεγκαταστήσουν την beta έκδοση του νέου Microsoft Internet Explorer 5.5. Περίεργο, έχετε ξανακούσει κάτι παρόμοιο;
www.microsoft.com/windows/ie/

Εκεί γύρω στα μέσα Φεβρουαρίου η τρέχουσα ημερομηνία, όπως εμφανιζόταν στα γνωστά sites Lycos και HotBot, ήταν 1899! Μυστήριο, τότε γεννήθηκε και ο μέγας Χίτσκοκ, άρχων του μυστηρίου...
www.lycos.com
www.hotbot.com

Κατά το τέλος της άνοιξης προγραμματίζει την κυκλοφορία του νέου Netscape 6.0 η America On Line.
www.aol.com
www.netscape.com

Σε πλήρη ανάπτυξη βρίσκεται η ιταλική εταιρία παροχής δωρεάν υπηρεσιών πρόσβασης στο Διαδίκτυο Tiscali, η οποία σύμφωνα με όλες τις ενδείξεις θέλει να καταστεί η "ευρωπαϊκή" America On Line!
www.tiscali.it

Στροφή προς το Internet κάνει σύντομα το μεγάλο ειδησεογραφικό πρακτορείο Reuters, με στόχο την πλήρη εκμετάλλευση του Διαδικτύου για την άμεση ενημέρωση των συνδρομητών του.
www.reuters.com

Ψηφιακή υπογραφή αντί για κλασική πένα θα χρησιμοποιεί σύντομα η βασίλισσα Ελισάβετ, αν γίνει πραγματικότητα το σχετικό αίτημα του Βρετανικού Υπουργείου Εμπορίου και Βιομηχανίας. Εύγε!

Για ακόμη μία φορά εναντίον της επιβολής φορολογίας στο Internet εμφανίστηκε ο Αμερικανός πρόεδρος Bill Clinton σε πρόσφατη ομιλία του. Λέτε να τα καταφέρει, τελικά, με τόση επιμονή;

Νέα χιλιετία, νέοι στόχοι: Ασύρματο Web και αυτόματη αναγνώριση φωνής, οι δύο πρώτοι στόχοι για το 2000, σύμφωνα με τις γνώμες ειδικών ερευνητών του Διαδικτύου!

νέου εξοπλισμού και λογισμικού διασφάλισης των συναλλαγών. Επίσης, η εταιρία προγραμματίζει την έκδοση ενός ειδικού οδηγού για το ηλεκτρονικό εμπόριο καθώς και την παραγωγή ενημερωτικού βίντεο.

Τα ηλεκτρονικά καταστήματα στη χώρα μας πληθαίνουν, οι Ελληνες χρήστες του Διαδικτύου πληθαίνουν κι αυτοί, κι εμείς είμαστε εδώ για να σας πληροφορούμε έγκυρα και έγκαιρα, έτσι ώστε να είστε πάντα μέσα στα on-line πράγματα!

ΤΟ INTERNET ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ: ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ερευνα για λογαριασμό της Intel σχετικά με τις ηλεκτρονικές συναλλαγές στην Ελλάδα πραγματοποίησε η εταιρία Research International. Οπως προκύπτει από τα αποτελέσματα, το 95% των Ελλήνων διευθυντών πληροφορικής που συμμετείχαν στην έρευνα θεωρεί το Internet ως ένα σημαντικό επιχειρησιακό εργαλείο, ενώ το 96% αυτών υποστηρίζει ότι η χρήση του Internet προσφέρει στις εταιρίες ένα ανταγωνιστικό πλεονέκτημα. Επίσης, το 95% των εταιριών αναμένει ότι τα οφέλη από τη χρήση του Internet θα εκτοξευθούν στα ύψη κατά τα επόμενα πέντε χρόνια. Η τωρινή, πάντως, κατάσταση στη χώρα μας δεν είναι και τόσο καλή, συγκρινόμενη με τα διεθνή νούμερα, αφού μόνο το 6% των ελληνικών εταιριών που συμμετείχαν στην έρευνα πραγματοποιούν σήμερα ηλεκτρονικές συναλλαγές, ενώ τα έσοδα που εισπράχθηκαν από τη χρήση του Internet είναι λιγότερα από 5% του συνόλου. Τέλος, όσον αφορά στη δικτυακή παρουσία, το 43% των ελληνικών εταιριών διαθέτει Web sites στο Internet.

Εξάλλου, σύμφωνα με πρόσφατη έρευνα της εταιρίας Morgan Stanley, η χώρα μας παρουσιάζει το μικρότερο ρυθμό διεισδυτικότητας του Internet, αφού μόλις το 1,1% του πληθυσμού της Ελλάδας έχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο (και το 1/8 των κατοίκων έχουν υπολογιστή).

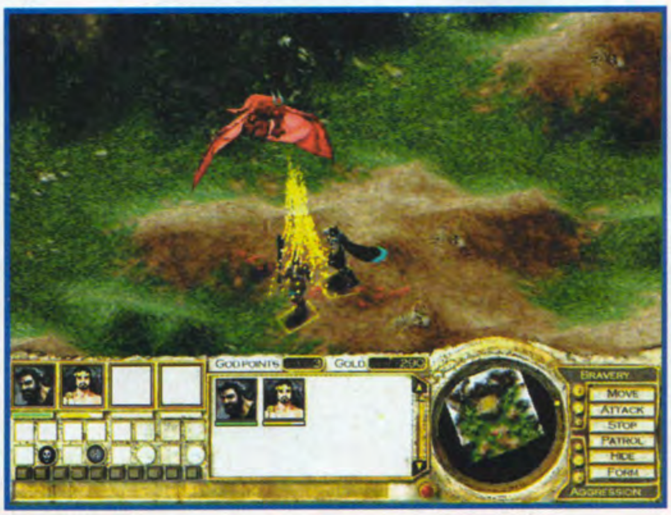

RIX 2000
Κερδίστε 1.000.000 δρχ.
παίζοντας τα αγαπημένα
σας παιχνίδια
QUAKE 3;
PC master
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master
CD-ROM
ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΤΟΝ ΙΟΥΝΙΟ!

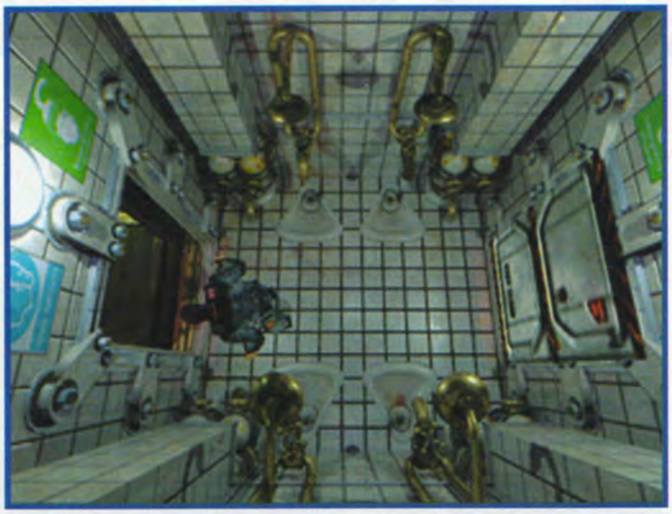
Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Ενα Παιχνίδι στη Σκιά του Ολύμπου

Πρόκειται για το επερχόμενο παιχνίδι της Interplay, ένα real-time strategy με γενικότερο τίτλο Invictus: In the Shadow of Olympus. Το παιχνίδι τοποθετεί τον παίκτη μέσα σε μια διαμάχη μεταξύ των 12 θεών, όπου θα πρέπει μέσα από ηρωικές πράξεις να κερδίσει μια θέση στον Ολυμπο. Σύμφωνα με τους κατασκευαστές του παιχνιδιού (14 Degrees East), το Invictus δεν δίνει και τόση σημασία στη συλλογή πρώτων υλών και τεχνολογικών "δέντρων", αλλά εστιάζει στη δημιουργία τακτικών και πολεμικών τακτικών. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει περισσότερες από 30 μονάδες, καθεμία με τις δικές τις ικανότητες, ενώ οι παίκτες του θα μπορούν να επιλέξουν και να στρατολογήσουν, πέραν των άλλων, από δέκα μυθικούς ήρωες. Ακόμη, θα χρησιμοποιεί ένα συνδυασμό των 3D και Voxel τεχνολογιών, ενώ τα περιβάλλοντα θα είναι εναλλασσόμενα, έτσι ώστε ο παίκτης να μπορεί να δει ανά πάσα στιγμή ό,τι συμβαίνει γύρω του. Σίγουρα πρόκειται για έναν τίτλο με έντονο ελληνικό ενδιαφέρον, και φυσικά, μόλις έχουμε κάτι νεότερο, θα το βρείτε στις σελίδες του "PC Master".







Υπάρχουν Βάρβαροι Αρειανοί;

Εντάξει, ξέρω πως εδώ δεν είμαστε ακόμα 100% βέβαιοι αν υπάρχουν αρειανοί (εννοώ από τον πλανήτη Αρη και όχι οπαδοί της ομώνυμης ομάδας της Θεσσαλονίκης). Φαίνεται όμως πως για την Take 2 Interactive υπάρχουν, καθώς το νέο παιχνίδι της Martian Gothic: Unification βρίσκεται ήδη στα σκαριά. Το εν λόγω παιχνίδι είναι ένα 3D adventure, όπου είστε ο αρχηγός μιας τριμελούς εξερευνητικής ομάδας, η οποία προσεδαφίζεται στον πλανήτη Αρη το έτος 2019. Μετά την προσεδάφιση αυτή, τα μέλη της ομάδας χωρίζονται και το καθένα αναλαμβάνει να φέρει σε πέρας επιμέρους αποστολές. Ο βασικός λόγος της επίσκεψής σας είναι ο εξής: Ο ερευνητικός σταθμός που υπάρχει εκεί έχει μολυνθεί με εξωγήινα βακτηρίδια και τα μέλη του πληρώματός του είναι πλέον νεκρά. Μμμ, μην είστε και τόσο σίγουροι, όμως. Καμιά φορά τα πράγματα δεν είναι όπως δείχνουν! Κατά την είσοδό σας εκεί, μολύνεστε κι εσείς και η ομάδα σας από τα ίδια βακτηρίδια. Από δω και πέρα, λοιπόν, βρίσκεστε όλοι σε κρίσιμη κατάσταση και θα πρέπει να



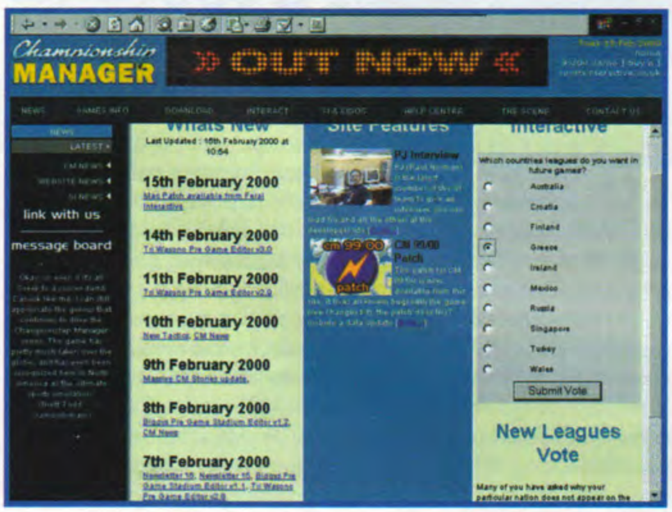


λειτουργήσετε με βάση το γνωστό δόγμα: "όλοι για έναν και ένας για όλους". Αυτό γιατί, σε περίπτωση που κάποιο μέλος της ομάδας εγκαταλείψει τον κόσμο αυτό, οι υπόλοιποι θα έχουν την ίδια τύχη. Ως συνέπεια του ανωτέρω, πέρα από την εξερεύνηση του γεγονότος που προκάλεσε αυτή την κατάσταση, καλείστε να συμμετάσχετε σε έναν αγώνα επιβίωσης. Θα εξερευνήσετε πολλές περιοχές της εσωτερικής και της εξωτερικής επιφάνειας του Αρη, μέχρι να ανακαλύψετε ένα τρομερό μυστικό, το οποίο μοιάζει να είναι κατά πολύ παλαιότερο της ανθρώπινης ύπαρξης.

Φυσικά, ο παίκτης εδώ θα έχει πλήρη έλεγχο και στα τρία μέλη της ομάδας - το καθένα με ξεχωριστές ικανότητες και ιδιότητες. Η δράση του θα πλαισιώνεται από ένα φιλοσοφημένο AI των αντιπάλων σας και από την ποικιλόμορφη πλοκή της δράσης. Το δε σενάριο του παιχνιδιού είναι γραμμένο από το συγγραφέα έργων επιστημονικής φαντασίας Stephen Marley. Ο ήχος αναμένεται ατμοσφαιρικός και ανάλογος του περιβάλλοντος, ενώ θα υποστηρίζει και τα πρότυπα EAX και 3D surround. Η κυκλοφορία του αναμένεται κατά το δεύτερο τρίμηνο του τρέχοντος έτους.

Οσοι Πιστοί -Managers- Προσέλθετε

Πού; Μα φυσικά στο επίσημο site του Championship Manager, όπου η Sports Interactive διοργανώνει ψηφοφορία για το ποια πρωταθλήματα θέλουν οι φίλοι του παιχνιδιού να συμπεριληφθούν σε μια μελλοντική έκδοσή του ή σε κάποιο add-on. Από ό,τι μπορείτε να δείτε μέχρι στιγμής προηγείται το ρωσικό πρωτάθλημα, ακολουθεί το τουρκικό (no comments επί τούτου) και τρίτο είναι το δικό μας. Αντε, τι κάθεστε; Οχι και να μας περάσουν οι "καλοί μας γείτονες". Οσοι θέλετε να δείτε στο παιχνίδι και το ελληνικό πρωτάθλημα, να η ευκαιρία! Η διεύθυνση, για όσους τυχόν δεν τη γνωρίζουν, είναι www.cm3.com.



TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	**FIFA 2000 (1)** (EA SPORTS)	SIMULATION	★★★
2.	▲	**INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE (-)** (LUCAS ARTS)	ACTION	★
3.	▼	**RED ALERT (2)** (WESTWOOD)	STRATEGY	★★
4.	▼	**TIBERIAN SUN (3)** (WESTWOOD)	STRATEGY	★★★★★★
5.	▼	**AGE OF EMPIRES 2 (4)** (MICROSOFT)	STRATEGY	★★★★
6.	▲	**RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (-)** (RED STORM)	STRATEGY	★
7.	▼	**CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (5)** (EIDOS)	SIMULATION	★★★★★★★★
8.	▲	**ALIENS vs PREDATOR (-)** (FOX INTERACTIVE)	ACTION	★
9.	▲	**DRACULA (-)** (MICROIDS)	ADVENTURE	★
10.	▼	**TOMB RAIDER 4 (8)** (EIDOS)	ACTION	★★★

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (-) DRACULA
2. (-) SEPTERRA CORE
3. (-) PLANESCAPE TORMENT
4. (3) GRIM FANDANGO
5. (1) BALDUR'S GATE

SIMULATION
1. (1) FIFA 2000
2. (2) CHAMPIONSHIP MANAGER 3
3. (3) NBA LIVE 2000
4. (-) COLIN McRAE RALLY
5. (-) NEED FOR SPEED 4

STRATEGY
1. (1) RED ALERT
2. (2) TIBERIAN SUN
3. (3) AGE OF EMPIRES 2
4. (-) RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
5. (-) SPEC OPS

ACTION
1. (5) INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE
2. (-) ALIENS vs PREDATOR
3. (1) TOMB RAIDER 4
4. (-) QUAKE 3
5. (-) DELTA FORCE 2

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ
1. CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
2. QUAKE 3 ARENA
3. INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE
4. AGE OF EMPIRES 2
5. PLANESCAPE TORMENT

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ακόμη ένα νέο από τη Matrox (ύστερα από αυτό του προηγούμενου τεύχους): Η γνωστή εταιρία, και μία από τις μεγαλύτερες στο χώρο των καρτών γραφικών, ανακοίνωσε την προσθήκη ενός νέου τίτλου στη λίστα αυτών που θα υποστηρίζουν το δικό της σύστημα 3D enhanced, το EMMB (Environment Mapped Bump Mapping), το οποίο υποστηρίζεται από την



κάρτα G400. Πιο συγκεκριμένα πρόκειται για το επερχόμενο Hired Team, ένα παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου, στο οποίο η εταιρία φιλοδοξεί με τον τρόπο αυτό να δώσει περισσότερο ρεαλισμό. Μένει να δούμε εάν θα τα καταφέρει.

Η εταιρία Simon & Schuster έδωσε στη δημοσιότητα τις πρώτες πληροφορίες και εικόνες για το επερχόμενο παιχνίδι της, ονόματι Dominion Wars. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής και διαστημικών μαχών που αναμένεται να κυκλοφο-



ρήσει τον ερχόμενο Οκτώβριο. Ετσι, για αρχή σάς έχω μια εικόνα του - αναμείνατε νεότερα λίαν συντόμως.

Ασφαλώς θα γνωρίζετε τη Hasbro Interactive, μια εταιρία που μας έχει δώσει αρκετά παιχνίδια βασιζόμενα κυρίως σε "επιτραπέζιες" επιτυχίες της. Πρόσφατα, λοιπόν, ανακοίνωσε την κυκλοφορία δύο τίτλων που έχουν ένα κοινό σημείο: είναι και οι δύο συνέχειες κάποιων άλλων. Πιο συγκεκριμένα, οι τίτλοι αυτοί είναι οι Grand Prix 3 και Risk 2. Το πρώ-





το θα περιλαμβάνει ολόκληρη αγωνιστική σαιζόν και ακριβώς απεικονισμένα circuits, οδηγούς, ομάδες και αυτοκίνητα, αφού έχει την επίσημη άδεια της παγκόσμιας ομοσπονδίας Formula 1. Το δεύτερο είναι η συνέχεια



του γνωστού παιχνιδιού στρατηγικής, με πολλές βελτιώσεις και προσθήκες. Η κυκλοφορία και των δύο αυτών τίτλων αναμένεται μέσα στην προσεχή άνοιξη.

Οπως θα είδατε, το αγαπημένο σας Top Ten κάνει και πάλι την εμφάνισή του σε αυτό το τεύχος, με αρκετές αλλαγές στους τίτλους που συμπεριλαμβάνονται σε αυτό. Εσείς, βέβαια, μη σταματάτε να μας στέλνετε τα ειδικά κουπόνια που βρίσκετε σε κάθε τεύχος του "PC Master". Ραντεβού και πάλι σε έναν μήνα, στο τεύχος 119.



Προσοχή! Δεχόμαστε Ξαφνική Επίθεση!

Οχι, όχι, μην ανοίγετε το ραδιόφωνο, δεν πρόκειται να ακούσετε κάποια ανάλογη δήλωση - και σταματήστε να ρωτάτε για καταφύγια και τα τοιαύτα. Απλώς, η CDV Software ετοιμάζει το νέο της παιχνίδι real time strategy με τίτλο Sudden Strike. Το παιχνίδι αντλεί τη θεματολογία του από διάφορα γεγονότα που συνέβησαν κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και περιλαμβάνει προσεκτικά σχεδιασμένες ρωσικές, γερμανικές, γαλλικές, αμερικανικές και βρετανικές αποστολές. Χαρακτηριστικά σας ενημερώνω πως στις εν λόγω αποστολές περιλαμβάνονται η απόβαση στη Νορμανδία και η κατάληψη του Στάλιγκραντ. Σε κάθε σενάριο θα περιλαμβάνονται μέχρι και 1.000 μονάδες (units), ενώ οι εκάστοτε μάχες και τα σενάρια θα λαμβάνουν χώρα σε πολλές τοποθεσίες λεπτομερώς σχεδιασμένες. Η εταιρία υπόσχεται άφθονη πολεμική δράση και ανάλογη ατμόσφαιρα, με πολλές εκρήξεις, πραγματικές μονάδες αλλά και πάρα πολλά όπλα. Η εταιρία σκοπεύει να κυκλοφορήσει σύντομα ένα demo του παιχνιδιού, οπότε με την πρώτη ευκαιρία να είστε σίγουροι πως θα συμπεριληφθεί στο συνοδευτικό CDROM του "PC Master".

Ταξίδι στη Γη του Ονείρου

Η Mythos Games σε συνεργασία με την Bethesda έχουν ήδη ξεκινήσει τη δημιουργία ενός νέου παιχνιδιού στρατηγικής και μάχης με το όνομα Dreamland. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που βασίζεται κυρίως στο γνωστό X-Com και περιλαμβάνει πολλά στοιχεία του. Η υπόθεσή του έχει ως εξής: Στο κοντινό μας μέλλον, η ανθρώπινη φυλή βρίσκεται σχεδόν υπό εξαφάνιση, κατά τη διάρκεια ενός καταστρεπτικού πολέμου ενάντια στους εξωγήινους εισβολείς. Με σχεδόν όλους τους στρατιωτικούς και τους πολιτικούς οργανισμούς κατεστραμμένους, η τελευταία ελπίδα της φυλής μας βρίσκει πρόσωπο σε μια αντιστασιακή ομάδα, η οποία ονομάζεται Terran Liberation Army. Οπως καταλαβαίνετε, αυτή είναι η ομάδα που θα ελέγχετε στο παιχνίδι. Θα ξεκινήσετε με συγκεκριμένο αριθμό και είδος όπλων αλλά και

τεχνολογικής γνώσης (αρκετά περιορισμένο, θα έλεγα), ενώ θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τους εισβολείς και να ελευθερώσετε τον πλανήτη μας. Μην απελπίζεστε, όμως: Στο δρόμο σας θα βρίσκετε διάφορα επιπλέον όπλα, ενώ, όταν απελευθερώνετε φυλακισμένους πολίτες, θα μπορείτε να τους στρατολογείτε. Ακόμη, η εταιρία ισχυρίζεται πως ο παίκτης θα έχει την ευκαιρία μέσω του παιχνιδιού αυτού να μάθει αρκετά πράγματα που αφορούν στους εξωγήινους καθώς και στην αλήθεια για την περιβόητη Area 51.

Οι μάχες που θα δώσετε θα συμβούν σε καίρια σημεία ανά την υφήλιο, ενώ θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε όλα τα γνωστά όπλα και οχήματα. Επιπλέον, οι επικεφαλής των ομάδων θα έχουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν έλεγχο σε αέρα και διάστημα μέσα από την αιχμαλώτιση εξωγήινων σκαφών (και βέβαια με την ανάλογη έρευνα σε αυτά). Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει προς το τέλος του 2000, ενώ δεν είναι απίθανο η τελική κυκλοφορία να έχει διαφορετικό τίτλο. Για οτιδήποτε νεότερο, πάντως, θα ενημερωθείτε από τη στήλη αυτή.

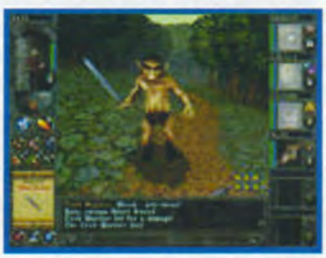
Μάγοι και Πολεμιστές στις Οθόνες μας

Στο προηγούμενο τεύχος και στη στήλη "Παιχνιδισκορπίσματα" είχε γίνει μια μικρή αναφορά στο παιχνίδι Wizards & Warriors της Activision. Πρόσφατα, λοιπόν, κυκλοφόρησαν νεότερα για το



παιχνίδι αυτό, τα οποία και θα βρείτε εδώ. Καταρχήν, το παιχνίδι είναι ένα πρώτου προσώπου RPG, όπου ελέγχετε μια ομάδα από έξι άτομα που λατρεύουν την περιπέτεια. Απώτερος σκοπός σας είναι να νικήσετε τον σατανικό Lord Cet. Για να επιτύχετε όμως κάτι τέτοιο, θα πρέπει να αναζητήσετε και να βρείτε το θρυλικό Mavin Sword, ένα ξίφος αποτελούμενο από δύο λεπίδες, μία ευλογημένη και μία καταραμένη. Το σύστημα μαχών που θα περιέχει ο τίτλος ονομάζεται Adaptive Time-Phasing και θα επιτρέπει στον παίκτη να προχωρεί μέσα στο παιχνίδι με τους δικούς του ρυθμούς (μεταπίπτοντας από στυλ turn-based σε πλήρως real time).

Επιπλέον, ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει και να δημιουργήσει το χαρακτήρα του μέσα από 11 φυλές, συμπεριλαμβανομένων της ανθρώπινης, των elves, των orcs καθώς και μερικών ξεχωριστών φυλών, όπως είναι οι raptor men. Αφού επιλέξει τη φυλή του, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει και το χαρακτήρα του μέσα από 15 υπάρχοντες (μάγοι, νίντζα κ.ά.). Ακόμη, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει περισσότερα από 300 τέρατα μέσα από 75 διαφορετικά είδη και περισσότερους από 100 μη



ανθρώπινους χαρακτήρες. Επιπλέον, θα υπάρχουν πολλές εξωτερικές αλλά και εσωτερικές περιοχές όπου θα λαμβάνει χώρα το παιχνίδι. Οι πρώτες πληροφορίες για τις απαιτήσεις του συστήματος κάνουν λόγο για Pentium 233MHz και 64MB RAM, ενώ θα υποστηρίζεται και 3D επιτάχυνση μέσω του προτύπου Direct3D.

Καταφθάνει η Εποχή του Μετάλλου

Δεκαοκτώ μήνες μετά την κυκλοφορία του Thief: The Dark Project, ενός παιχνιδιού που είχε πράγματι να δώσει κάτι νέο και ενδιαφέρον στο χρήστη του, η συνέχειά του είναι πλέον καθ' οδόν. Αναφέρομαι στο





Thief 2: The Metal Age, που αναμένεται να κάνει σύντομα την εμφάνισή του στην αγορά. Το Thief 2 ξεκινά από το σημείο όπου τελείωσε το πρώτο παιχνίδι: Ο Garrett έχει νικήσει το Trickster και η πόλη έχει σημειώσει μεγάλη πρόοδο και ακμή. Ολα βρίσκονται πλέον σε μια τάξη και η ζωή κυλά ομαλά. Ομως, εντελώς ξαφνικά κάτι αλλάζει στη ζωή του ήρωα: ο νέος σερίφης της πόλης τον θέλει νεκρό. Το γιατί θα πρέπει να το βρείτε στην πορεία του παιχνιδιού.

Μια σημαντική διαφορά που υπάρχει στο παιχνίδι είναι πως τα ζόμπι, τα φαντάσματα και οποιαδήποτε μεταφυσική μορφή ζωής έχουν αντικατασταθεί από αληθινούς χαρακτήρες. Η κίνηση αυτή έγινε, σύμφωνα με την εταιρία, για να καταστεί το παιχνίδι πιο προσιτό στην πραγματικότητα. Επί τούτου αναφέρω πως το κυρίως μέρος των αποστολών του Garrett θα λαμβάνει μέρος σε τοποθεσίες εντός πόλεων, και μάλιστα σε τοποθεσίες που μπορεί -και περιμένει- να συναντήσει κάποιος σε μία πόλη. Φυσικά, δεν θα είναι μόνο αυτές οι αλλαγές που θα συμπεριλαμβάνονται στο Thief 2, καθώς θα υπάρχουν και κάποιες μικρές αλλαγές στις κινήσεις του κεντρικού χαρακτήρα. Οσον αφορά στα γραφικά, αυτά θα βασίζονται σε μία τρίτη



έκδοση της Dark Engine. Για όσους πιθανόν δεν το γνωρίζουν, η δεύτερη έκδοση της εν λόγω μηχανής χρησιμοποιείται στο παιχνίδι System Shock 2. Αναλογιζόμενοι λοιπόν το ανωτέρω, μπορείτε να υποθέσετε για τι είδους γραφικά κάνουμε λόγο. Σίγουρα πρόκειται για ένα από τα παιχνίδια που αναμένει με ανυπομονησία ο κόσμος των gamers.

PC Spy



DIABLO 2

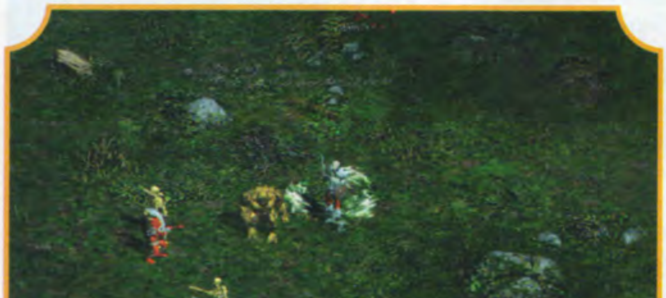
Από την Blizzard Entertainment

Ο χειρότερος εφιάλτης σας επιστρέφει!

Είναι αναμφισβήτητο γεγονός ότι τον τελευταίο καιρό τα απανταχού action-RPGs έχουν δημιουργήσει έναν πανικό στην αγορά, καθώς νέες κυκλοφορίες ανακοινώνονται σχεδόν καθημερινά προκειμένου οι εταιρίες να προλάβουν τον ανταγωνισμό δημιουργώντας κάτι αξιόλογο και -αν μη τι άλλο- πρωτότυπο. Ολοι θα θυμάστε ότι προπομπός της μικρής αυτής "επανάστασης" υπήρξε η Blizzard Entertainment, η οποία είχε κυκλοφορήσει πριν από περίπου 2 χρόνια το θρυλικό πλέον Diablo, το οποίο γνώρισε σχεδόν αμέσως τεράστια επιτυχία, καθώς κατόρθωσε κάτι το μοναδικό: να συνδυάσει στοιχεία action και RPG, προσελκύοντας έτσι κοινό και από τις δύο κατηγορίες παικτών. Από τότε, βέβαια, πέρασε αρκετός καιρός και η εταιρία, θέλοντας να ικανοποιήσει τα άτομα που τη στήριξαν τόσο θερμά στο Diablo, αλλά και να αποφύγει τα επικριτικά σχόλια που είχε δεχτεί γι' αυτό (πολλοί είχαν πει τότε ότι τα RPG στοιχεία ήταν λίγα και δεν είχαν ουσιαστική αξία), κυκλοφορεί αυτή την εποχή το sequel του Diablo, το οποίο υπόσχεται νέες συγκινήσεις και σίγουρα καλύτερο ποιοτικά gameplay.



Αυτή τη στιγμή οι περισσότεροι από εσάς θα νομίζετε ότι σας κοροϊδεύω αναφέροντας ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει, καθώς εδώ και κάτι μήνες Diablo 2 ακούμε και Diablo 2 δεν βλέπουμε ;) Η αλήθεια είναι ότι το παιχνίδι έχει μπει στο τελικό στάδιο beta testing, προκειμένου να διορθωθούν τα όποια bugs υπάρχουν, και, σύμφωνα με τα λεγόμενα της ίδιας της Blizzard, να καταστεί όσο το δυνατόν περισσότερο "ισορροπημένο" από πλευράς χαρακτήρων. Σίγουρα όλοι θα θυμάστε ότι στο Diablo, όταν ο μάγος έφτανε σε υψηλά επίπεδα και αποκτούσε όλα τα spells, αποτελούσε μακράν τον καλύτερο χαρακτήρα του παιχνιδιού. Στο Diablo 2 αυτά να τα ξεχάσετε. Κάθε χαρακτήρας θα έχει δυνατά και αδύνατα σημεία, καθώς και special attacks/skills που θα είναι κατανεμημένα με τέτοιον τρόπο ώστε να μην αδικείται κανείς.



Αλλο ένα ζήτημα το οποίο έχει προκαλέσει την καθυστέρηση του παιχνιδιού είναι το optimizing του interface και των γραφικών του, έτσι ώστε να καταστεί δυνατό να τρέχει ακόμα και σε έναν PII 200 με 32MB RAM (προσωπικά πολύ αμφιβάλλω για το αν τελικά θα τρέχει σε τέτοιο σύστημα), καθώς και το εξαντλητικό test που γίνεται στους αναβαθμισμένους servers του Battle.Net, ώστε το παιχνίδι να τρέχει ομαλά από άποψη ταχύτητας και -το κυριότερο- δίχως να έχουμε το διογκωμένο πρόβλημα του hacking των χαρακτήρων, που στην κυριολεξία κατέστρεψε το πρώτο Diablo στο multiplayer feature του. Οσον αφορά στην τελική ημερομηνία κυκλοφορίας, η Blizzard επίσημα τηρεί σιγήν ιχθύος, off the record όμως έχουν διαρρεύσει πληροφορίες ότι το παιχνίδι αναμένεται στην Αμερική μέσα στον Ιούνιο, αν όλα πάνε καλά. Φυσικά, μεταφέρω αυτές τις πληροφορίες με κάθε επιφύλαξη, καθώς δεν είμαι σε θέση να τις επιβεβαιώσω.

Ας δούμε όμως μερικά από τα νέα "καλούδια" του παιχνιδιού, καθώς και τις προσθήκες των τελευταίων μηνών. Το Diablo 2, λοιπόν, θα περιλαμβάνει 5 ειδών χαρακτήρες/classes: Amazon, Necromancer, Paladin, Sorcerer, Barbarian. Κάθε χαρακτήρας θα έχει τα δικά του ξεχωριστά skills, τα οποία θα χωρίζονται σε active, passive και mastery. Αυτό σημαίνει ότι κάποια skills θα μπορούν να ενεργοποιούνται από τον παίκτη κατά βούληση, ενώ άλλα θα ενεργοποιούνται αυτόματα, ανάλογα με την περίσταση. Το σενάριο του παιχνιδιού, το οποίο φυσικά έχει να κάνει με τη νεκρανάσταση του διαβόητου δαίμονα Diablo μέσω της διαβολικής πέτρας που βρίσκετε στο τέλος του προηγούμενου παιχνιδιού, διαδραματίζεται σε μια περιοχή που περιλαμβάνει 4 πόλεις, wilderness areas, dungeons, crypts, caverns και γενικά οτιδήποτε σκοτεινό μπορείτε να φανταστείτε. Θετική επίσης κρίνεται η προσθήκη NPCs στο παιχνίδι, οι οποίοι θα σας βοηθούν πιο "ενεργά" από τους NPCs του αρχικού Diablo, ενώ το interface των μαχών θα είναι πλήρως customizable μέσω hotkeys που θα καθορίζουν κάθε ενέργεια του χρήστη/παίκτη.

Ολοκληρώνοντας την αναφορά μας στο Diablo 2, αφήσαμε για το τέλος το θέμα των απαιτήσεων του συστήματος, που είναι και το πιο ευαίσθητο ;) Μην τρομάζετε, όμως. Αντίθετα να χαίρεστε αν η Blizzard κρατή-



σει τις υποσχέσεις της. Το πακέτο του παιχνιδιού θα περιέχει 4 CDs, ενώ κατά πάσα πιθανότητα οι minimum απαιτήσεις θα είναι οι εξής: Pentium 200MHz, 32MB RAM, 600MB HD, 4x CD-ROM, 28.8k modem ή ανώτερο για παιχνίδι στο Δίκτυο. Τώρα, το κατά πόσο το game θα τρέχει ικανοποιητικά σε ένα τέτοιο σύστημα, όταν μάλιστα δεν απαιτείται 3D accelerator, μόνο αν το δω θα το πιστέψω, αν και πρέπει να παραδεχτούμε ότι μέχρι σήμερα η δουλειά της Blizzard στον τομέα του game optimization για low-end μηχανήματα ήταν εξαιρετική (βλ. Starcraft). Οψόμεθα....

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου

JANE'S F/A-18

Από την Jane's

Εχω την αίσθηση ότι τα σχόλια περιττεύουν όταν πρόκειται για κυκλοφορία της Jane's. Παρακολουθώντας την πορεία της εταιρίας από την εποχή του US Navy Fighters, το οποίο αμφέβαλα αν θα μπορούσε να τρέξει στον ταπεινό τότε 486/66 μου, μπορώ να σας διαβεβαιώσω πως αν ο τίτλος δεν είναι εξαίρετος, θα είναι σίγουρα πολύ καλός. Ποιος μπορεί να ξεχάσει τίτλους-θρύλους όπως το US Navy Fighters ή το Fighters Anthology, το οποίο αρκετές virtual fighter squadron wings στο Internet το χρησιμοποιούν ακόμη ως τον βασικό προσομοιωτή τους! Μάλιστα μία από αυτές είναι και η ελληνική 114th VTFW.

Εκτοτε, με την πρόοδο στα γραφικά, η εταιρία δημιούργησε νέους τίτλους, όπως οι F-15, IAF και USAF, όλοι σε γενικές γραμμές καταπληκτικοί, ίσως με κορυφαίο το F-15 όχι σε ό,τι αφορά τόσο τα γραφικά ή το χειρισμό όσο το σενάριο, τις campaigns, το gameplay κ.ά. Η νέα προσπάθεια της Jane's ακούει στο όνομα F/A-18, κυκλοφόρησε μόλις λίγους μήνες μετά το USAF, και κατά πάσα πιθανότητα θα είναι το "hit" της εταιρίας για φέτος.

Με μια ματιά στα screenshots καταλαβαίνουμε ότι τα γραφικά του τίτλου θα είναι καταπληκτικά, αν όχι μαγευτικά για προσομοιωτή πτήσεων. Εμφανέστατα οι προγραμματιστές της Jane's βελτίωσαν την υπάρχουσα μηχανή, αυτή δηλαδή που χρησιμοποίησαν στο USAF. Τα textures του τερέν, των βουνών και γενικότερα του εδάφους είναι περισσότερο ρεαλιστικά από τα αντίστοιχα του USAF, ενώ για τον ουρανό ούτε κουβέντα. Τα νέα τρισδιάστατα σύννεφα δίνουν μία άλλη αίσθηση στην πτήση, ιδίως όταν πετάς ανάμεσά τους ή μέσα από αυτά - λες και είσαι εκεί. Φυσικά, όλα τα εφέ έχουν έντονους χρωματισμούς, ενώ κάποιες πόλεις που είδα στο έδαφος έδειχναν αρκετά προσεγμένες. Οσον αφορά στα μοντέλα των αεροσκαφών, εκεί βγάζω το καπέλο στην Jane's, καθώς φαίνεται να είναι τα καλύτερα μοντέλα αεροσκαφών σε αεροπορικό προσομοιωτή. Εντονη είναι η παρουσία των μονάδων εδάφους και κυρίως επιφανείας, μια και η βάση σας αρκετές φορές θα είναι αεροπλανοφόρο, του οποίου μάλιστα το κατάστρωμα θα είναι ιδιαιτέρως "ζωντανό", αφού θα είναι γεμάτο αεροσκάφη, και γενικότερα θα έχει αρκετή κίνηση, κάτι που δεν συναντάς συχνά σε άλλους τίτλους της κατηγορίας.

Εχω την εντύπωση ότι θα πάρει τα σκήπτρα από το Falcon 4.0 στον τομέα των γραφικών, τα οποία κατά την ταπεινή μου άποψη κατείχε ως τώρα. Από άποψη σεναρίου, οι Αμερικανοί ακόμη δεν έχουν ξεκολλήσει από την ψυχροπολεμική εποχή. Ακόμα επινοούν πολέμους με τη "ρωσική αρκούδα", η οποία ακόμα και τώρα απειλεί την παγκόσμια ειρήνη. Δεν βλέπουν ότι η χώρα έχει τα χάλια της... Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει (σύμφωνα με τις μέχρι τώρα πληροφορίες μας) μόνο μία campaign, η οποία θα λαμβάνει χώρα πάνω από τη Σκανδιναβία (μην αγγίζετε τη Σκανδιναβία, θα σας δαγκώσω) στη θάλασσα του Murmansk. Φυσικά, οι κακοί Ρώσοι προσπαθούν να ορθοποδήσουν, αλλά το κάνουν μέσω του πολέμου και οι καλοί Αμερικανοί με το σούπερ ναυτικό τους θα επέμβουν για να επαναφέρουν την τάξη. Εσείς θα βρεθείτε πιλότος ενός F-18E Super Hornet, το οποίο αποτελεί το πιο σύγχρονο εναέριο όπλο του αμερικανικού ναυτικού. Είναι θετικό το γεγονός ότι η δράση επικεντρώνεται σε μία campaign, η οποία θα έχει μία σταθερή ροή στις αποστολές της, κάτι που λογικά θα προσφέρει κάποια διαδραστικότητα (interactivity) μεταξύ του υπολογιστή και του χρήστη. Συνεπώς δεν θα ακολουθείται το στυλ των campaigns στο IAF και το USAF, τα οποία δεν κρατούσαν το ενδιαφέρον του χρήστη για πολύ.







Οι ελάχιστες απαιτήσεις θα περιλαμβάνουν έναν Pentium II 266 με μια 3D κάρτα γραφικών και 64 του MB RAM, ενώ οι προτεινόμενες έναν Pentium II 350 τρισδιάστατο επιταχυντή και φυσικά 64MB RAM.

Το F/A-18 αναμένουμε με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μιά και έχουν γραφτεί διθύραμβοι σε διάφορα gaming sites του Internet. Αντε, Βαγγέλη, φέρ' το μου!

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

F13

Από την Interplay/Blue Byte Interactive

Μία horror παραγωγή που θα καταπλήξει!

Όσοι από εσάς αρέσκεστε να διαβάζετε βιβλία επιστημονικής φαντασίας που αντλούν το υλικό τους από το χώρο της φαντασίας και των θρίλερ, κρίνεστε επιεικώς απαράδεκτοι αν δεν έχετε διαβάσει Stephen King [και όχι Steven, όπως έγραψε ο φίλτατος και αμαθής σε τέτοια θέματα συνάδελφος Ηλίας Καφούρος στο "PC Games" του τεύχους 115 σε σχετικό άρθρο ;)]. Ο εν λόγω κύριος, για όσους δεν γνωρίζουν, είναι ένας από τους μεγαλύτερους συγγραφείς βιβλίων φαντασίας/τρόμου, ενώ πολλά από τα έργα του έχουν γίνει ταινίες, ορισμένες εκ των οποίων







έχουν προβληθεί ουκ ολίγες φορές από την ελληνική τηλεόραση, όπως οι "Carrie", "The Dead Zone", "The Shining", "Christine", "Salem's Lot", "Firestarter", "Cujo", ενώ η θεματολογία της γνωστής ταινίας "Stand by me" προέρχεται από το βιβλίο του King με την επωνυμία "The Body".

Ακολουθώντας λοιπόν το ρεύμα της εποχής, η Interplay σε συνεργασία με την Blue Byte και το γνωστό συγγραφέα κυκλοφορεί ένα pot pouri από games, screen saves και desktop themes με θέμα, φυσικά, τους φανταστικούς κόσμους των βιβλίων του King. Συγκεκριμένα στη συλλογή θα έχετε την ευκαιρία να δείτε 3 mini παιχνίδια, 4 screensavers καθώς και 2-3 themes, για να ζωντανέψετε το μέχρι τώρα μουντό χώρο εργασίας στα Windows. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι στο πακέτο της συλλογής θα βρείτε ένα νέο βιβλίο του συγγραφέα (σε ηλεκτρονική μορφή) με τον τίτλο "Everything's Eventual". Περισσότερες λεπτομέρειες για το περιεχόμενό του δεν γνωρίζουμε, απλά και μόνο θα αναφέρουμε ότι το βιβλίο συνοδεύεται από εξαίρετα audio files και backgrounds, καθώς και από ένα ψηφιακό bookmark!

Τα παιχνίδια που θα βρείτε στο F13 είναι τα εξής: Bug Splat, Whack-A-Zombie, No Swimming. Στο μεν πρώτο θα κληθείτε να καθαρίσετε τις κατσαρίδες (!!!) που έχουν πλημμυρίσει τον υπολογιστή σας με τη βοήθεια διάφορων "εργαλείων", όπως κατσαριδοκτόνα, μυγοσκοτώστρες και άλλα τέτοια όμορφα. Ακόμα και αν δεν σας αρέσει ένα τέτοιο game, το σίγουρο είναι ότι θα γελάσετε με την ψυχή σας. Στο ίδιο μήκος κύματος κινούνται και τα υπόλοιπα παιχνίδια , αφού στο Whack-A-Zombie, αναλαμβάνοντας το ρόλο ενός νεκροθάφτη [καλά ντε, μη φτύνετε τον κόρφο σας από τώρα ;)], θα χρειαστεί να φροντίσετε ώστε τα συμπαθέστατα κατά τα άλλα zombakia (είδατε τι ωραία το έγραψα) να επιστρέφουν εκεί όπου ανήκουν, δηλαδή στον τάφο, χτυπώντας τα με το πιστό σας φτυάρι (τι άλλο θα δούμε - έλεοοοοος). Τέλος, στο No swimming καλό θα είναι να ακολουθήσετε τη συμβουλή του τίτλου και να μην κολυμπήσετε ποτέ σε παρόμοια με αυτά του παιχνιδιού νερά, καθώς τα πιράνχας καραδοκούν. Βέβαια, αυτό δεν σας εμποδίζει να τα ψαρέψετε!

Εν συνεχεία, αφού κατορθώσετε να συγκρατήσετε τα γέλια σας από τα παιχνίδια της συλλογής, καλό θα ήταν να ρίξετε μια ματιά και στους screensavers, οι οποίοι ακούνε στα τρομερά και φοβερά ονόματα Evil Genius at Work, Murder and Mayhem, Frightware Trivia και It's Just Lightning. Στον μεν πρώτο θα έχετε την ευκαιρία να δείτε τον King να μεγαλουργεί στην άκρη του monitor σας, στο δεύτερο (και αγαπημένο μου) ένας μανιακός δολοφόνος τρομοκρατεί τους ενοίκους μιας παλιάς βικτοριανής έπαυλης, ενώ στο Frightware Trivia θα έχετε την ευκαιρία να φρε-

σκάρετε τις γνώσεις σας σχετικά με τον "master King". Τέλος, στο It's Just Lightning ένας μάλλον χαζός κλόουν θα προσπαθήσει να σας τρομάξει με τις γκριμάτσες του σε κάθε flash της οθόνης.

Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η συλλογή F13 απευθύνεται κυρίως στους φανατικούς οπαδούς του Stephen King, χωρίς βέβαια κάτι τέτοιο να σημαίνει ότι οποιοσδήποτε fan του χώρου των βιβλίων και ταινιών τρόμου δεν θα τη βρει ενδιαφέρουσα. Σε κάθε περίπτωση, όμως, η εν λόγω παραγωγή έχει σκοπό μάλλον να διακωμωδήσει την όλη υπόθεση με τις ταινίες τρόμου, αποδεικνύοντας περίτρανα, για ακόμα μία φορά, ότι το συγκεκριμένο είδος ταινιών ουδέποτε είχε σκοπό να προκαλέσει κοινωνικές αντιδράσεις όσον αφορά στη σκληρότητα του περιεχομένου του. Η επιλογή λοιπόν είναι δική σας. Οι απαιτήσεις του τίτλου είναι αρκετά μικρές και δεν θα σας προβληματίσουν (Win 95/98, P166 MMX, 32MB RAM, 320MB hard drive space, 4x CD-ROM.) Οσοι πιστοί "Kingoπαθείς" προσέλθετε....

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου



4x4 WORLD TROPHY

Από την Infogrames

Νέοι ορίζοντες στους προσομοιωτές της off road οδήγησης

Η Infogrames είναι μία από τις πέντε κορυφαίες εταιρίες software στον κόσμο. Πρόκειται για έναν κολοσσό και ταυτόχρονα για μία από τις πιο ιστορικές εταιρίες στο χώρο, με τίτλους που έγραψαν ιστορία και συνέβαλαν αποφασιστικά στην εξέλιξη των computer games. Τίτλοι όπως οι V-Rally, Alone in the Dark, Duke Nukem αλλά και το πιο πρόσφατο Driver εισήγαγαν τεχνολογικές καινοτομίες και αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης και ταυτόχρονα μέτρο σύγκρισης για τις μετέπειτα παραγωγές. Στις μέρες μας, η εταιρία κινείται ως μία μεγάλη πολυεθνική, εξασφαλίζοντας τα αποκλειστικά δικαιώματα εκμετάλλευσης διάσημων ονομάτων, κυρίως από το χώρο του αθλητισμού και του κινηματογράφου. Ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, ότι είναι η βασική υπεύθυνος για την εξαφάνιση του μεγάλου Ronaldo από τη δημοφιλή σειρά FIFA της Electronic Arts. Ομως, δεν είναι όλα ρόδινα. Η ταυτόχρονη εξάπλωσή της σε πολλούς και διαφορετικούς τομείς κατέληξε αρκετές φορές σε παταγώδεις αποτυχίες (κυρίως στο χώρο τον platform games).



Η νέα παραγωγή της, με τίτλο 4x4 World Trophy, φιλοδοξεί να ανανεώσει το χώρο των εξομοιωτών off road αγώνων ταχύτητας, προσφέροντας βελτιωμένα γραφικά και ρεαλιστική απεικόνιση των τοποθεσιών. Η διαφημιστική καμπάνια για την προώθηση του προϊόντος στηρίζεται στο σλόγκαν "Οδηγήστε αληθινά αυτοκίνητα σε πραγματικές τοποθεσίες", αφήνοντας έτσι αρκετές υποσχέσεις για το σχεδιασμό του περιβάλλοντος χώρου και των οχημάτων που θα έχετε στη διάθεσή σας. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 11 πίστες, καθεμία από τις οποίες θα βρίσκεται σε διαφορετική χώρα (εξ ου και ο τίτλος World Trophy), με στόχο να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας στην οδήγηση σε ποικίλες αντίξοες συνθήκες. Οσο για τα οχήματα, θα περιέχονται 27 αυθεντικά τζιπ, πιστές μικρογραφίες οπτικά -ας ελπίσουμε και οδικά- των πραγματικών μοντέλων. Θα αναφέρω ενδεικτικά μερικά από αυτά, έτσι για να ανοίξω την όρεξη στους φανατικούς της 4x4 οδήγησης: Dodge Ram, Ford Explorer, Izuzu Vehicross, Jeep Wrangler V8... Η πραγματική "ατραξιόν" του παιχνιδιού, όμως, είναι αναμφισβήτητα το θρυλικό Hummer, για το οποίο η Infogrames κατέχει τα αποκλειστικά δικαιώματα. Αξίζει να σημειώσουμε εδώ ότι στο δελτίο Τύπου που έστειλε η εταιρία στα γραφεία του περιοδικού μας, αναφέρονται τα ονόματα αρκετών διάσημων που χρησιμοποιούν το Hummer για τις μετακινήσεις τους: Andre Agassi, James Cameron, Bruce Willis, Dennis Rodman, Arnold Schwarzeneger και Mike Tyson. Ο τελευταίος μάλιστα διαθέτει 6 (!) Hummer! Το γεγονός και μόνο ότι η Infogrames στις δύο από τις τέσσερις συνολικά σελίδες που περιλάμβαναν το δελτίο Τύπου ασχολούνταν αποκλειστικά με τα τεχνικά χαρακτηριστικά και την ιστορία του εν λόγω αυτοκινήτου, δείχνει ότι ποντάρει πάνω του για την εμπορική επιτυχία του τίτλου. Εννοείται, βέβαια, ότι δεν θα βρείτε το τζιπ αυτό σε κανέναν άλλο εξομοιωτή οδήγησης...



Θα παρέχεται η δυνατότητα να μεταβάλλετε τα εξαρτήματα του αυτοκινήτου (λάστιχα, μηχανή...) κατά βούληση, ανάλογα με τις απαιτήσεις κάθε διαδρομής, στοιχείο που θεωρείται βέβαια στάνταρ για όλες τις προσεγμένες παραγωγές του είδους, αφού δίνει πολλούς πόντους στο ρεαλισμό. Ενδιαφέρον στοιχείο, που έχει ως στόχο να δώσει στο παιχνίδι μια αίσθηση χιούμορ, είναι η ύπαρξη αντικειμένων πάνω στις πίστες, τα οποία θα μπορείτε να καταστρέψετε (αναφέρονται χαρακτηριστικά ως "breakable objects")!

Ευχάριστη έκπληξη αποτελεί η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού, που είναι κανονικό soundtrack, αφού περιλαμβάνει πολύ γνωστά ονόματα του μουσικού στερεώματος, όπως οι Girls against Boys, Blink 182, Eve 6, Incubus και Diesel Boy, σε πρωτότυπες εκτελέσεις, ειδικά για τις ανάγκες του παιχνιδιού.

Αναμένεται η κυκλοφορία του στις 19 Απριλίου του τρέχοντος έτους.

Του Γιάννη Καλοσκάμπη

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Ταουρινάκη

Ας ξεκινήσουμε με τα νεότερα, επί του πιεστηρίου που λένε.

Η Westwood ανακοίνωσε ότι το πολυαναμενόμενο Nox θα κυκλοφορήσει στις 16-17 του Φλεβάρη. Το παιχνίδι, δηλαδή, πιθανόν να έχει έρθει στη χώρα μας όταν εσείς θα διαβάζετε το άρθρο αυτό. Ηδη διέθεσε στην κυκλοφορία τρεις διαφορετικές εκδόσεις του demo του παιχνιδιού. Προσπάθησα να κατεβάσω μία από αυτές, αλλά στάθηκε αδύνατον, αφού γινόταν χαμός. Μακάρι να κατέβασαν κάποια τα παιδιά στο περιοδικό και να πρόλαβαν να την έβαλαν στο CD του τεύχους αυτού *(Δυστυχώς, Αντρέα, δεν προλάβαμε, οπότε πάει για το επόμενο. - Vantor)*

Η Microsoft ανακοίνωσε ότι το Asheron's Call: Shadows of the Past ξεκινά στις 17 Φλεβάρη. Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε το Asheron's Call website στη διεύθυνση http://www.zone.com/asheronscall. Για την ενημέρωσή σας, το περιοδικό έχει ζητήσει το παιχνίδι εδώ και μήνες από την ελληνική Microsoft, αλλά η απάντηση ήταν πως θα πρέπει να περιμένουμε την ευρωπαϊκή έκδοση (τα αμερικανάκια προηγούνται φαίνεται...).

Η Infogrames ανακοίνωσε επίσημα ότι το Alone in the Dark 4 πρόκειται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο για τα PCs, τα Sony PlayStation, τις Sega Dreamcast και τα GameBoy Color. Η system engine του παιχνιδιού θα αξιοποιεί τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής, ενώ θα περιέχει και ένα εξ ολοκλήρου νέο σενάριο. Φυσικά, ο ήρωας του παιχνιδιού θα είναι ο γνωστός μας Edward Carnby. Η ιστορία θα ξεκινά με ένα φόνο μυστηρίου. Ο Charles Fiske, ο καλύτερος φίλος του Carnby, βρέθηκε νεκρός σε ένα μυστηριώδες νησί, το Shadow Island. Το ένστικτο του Carnby του λέει ότι κάποιοι παγίδεψαν το φίλο του και αποφασίζει να πάει ο ίδιος στο Shadow Island για να βρει το δολοφόνο του και να εκδικηθεί για το θάνατό του. Με το που φθάνει, όμως, στο νησί ο Carnby βρίσκεται αντιμέτωπος με μία σειρά από διαβολικά τέρατα που προσπαθούν να τον εξοντώσουν. Η Infogrames ανακοίνωσε ότι θα έχει ανεβάσει μέχρι τα τέλη του Φλεβάρη ένα Web site ειδικά για το παιχνίδι αυτό. Περισσότερα στο επόμενο τεύχος.


ALONE IN THE DARK 4

Η Delphine Software κυκλοφόρησε ένα νέο patch για το Action/Role Playing Game της ονόματι Darkstone. Η έκδοση του patch είναι η 1.05. Τι το σημαντικό υπάρχει στην είδηση αυτή; Για τους φίλους του παιχνιδιού, ανάμεσα στους οποίους συμπεριλαμβάνομαι και εγώ, πάρα πολλά: Με το patch αυτό μπαίνει ένας ειδικός quest editor, ο οποίος προσθέτει νέα quests στο παιχνίδι. Εχει προστεθεί επίσης ένα νέο mode, το "Legend Mode", το οποίο απαιτεί επίπεδο εμπειρίας 60. Στο mode αυτό τα τέρατα είναι πολύ πιο γρήγορα, ισχυρότερα και -το κυριότερο- διαθέτουν την ικανότητα να ξαναγεννούν/ανανεώνουν τα life points τους. Επίσης, στη multiplayer έκδοση τα τέρατα έχουν πλέον τα διπλάσια life points! Το επίπεδο εμπειρίας ενός χαρακτήρα μπορεί να φθάσει στα 120 - όποιος χαρακτήρας ξεπεράσει το 100ό επίπεδο εμπειρίας σταματά να μεγαλώνει/γερνά. Μπορείτε να βρείτε το patch αυτό στο Web site της Delphine, στη διεύθυνση http://www.delphinesoft.com/darkstone/english/index2.html. Στη διεύθυνση αυτή εκτός από το patch μπορείτε να κατεβάσετε και τα νέα quests "Journey in Uma". Ομολογώ ότι πρόκειται για μία πολύ καλή κίνηση από τη μεριά της εταιρίας, καθώς έτσι διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον των χρηστών για το παιχνίδι.

Αφήστε που στην κατηγορία "Games" του site της Delphine είδα το περίφημο Cruise for a Corpse, με το γαλλικό τίτλο του, όμως, "Les Voyageurs du Temps", που κυκλοφόρησε το 1989 για PCs, Amiga και Atari, και με έπιασαν οι συγκινήσεις ... σνιφ, σνιφ, σνιφ! Ξανάνοιξα για λίγο τον Atari μου και φόρτωσα το συγκεκριμένο παιχνίδι, έτσι για να πάρω μία μικρή δόση από τα παιχνίδια του παρελθόντος. Από τα καλύτερα adventures που έχουν κυκλοφορήσει.

Περιμένω με αγωνία την κυκλοφορία του The Longest Journey. Οχι μόνο επειδή είναι το πλέον αναμενόμενο adventure της χρονιάς, αλλά και επειδή έχουν ακουστεί τόσα για την ηρωίδα του, που θέλω να τη δω με τα μάτια μου. Οι φήμες εξαπλώνονται σαν την καταιγίδα, αλλά προτιμώ να γράψω περισσότερα όταν παρουσιάσω το παιχνίδι.

Το Pool of Radiance II της SSI αναμένεται να ακολουθήσει τα χνάρια του πρώτου της σειράς, το οποίο εγκαινίασε την περίφημη Gold Box σειρά των Dungeons & Dragons τίτλων της εταιρίας. Το Pool of Radiance I θεωρείται ένας από τους πιο σημαντικούς RPGs τίτλους, τόσο θεματικά όσο και εμπορικά. Οπως συμβαίνει με πάρα πολλά παιχνίδια τελευταία, ενώ είχε προχωρήσει ο σχεδιασμός του περί τους εννέα μήνες, οι τελευταίες εξελίξεις στο χώρο των γραφικών υποχρέωσαν τους δημιουργούς να ξανασχεδιάσουν το project από την αρχή. Οπως καταλαβαίνετε, αυτό σημαίνει καθυστερήσεις, αυξημένο κοστολόγιο κ.λπ. Η Wizards of the Coast, πριν να πουληθεί στη Hasbro, το θεωρούσε μία από τις σημαντικότερες προσπάθειες που έχουν γίνει για τη μεταφορά ενός AD&D κόσμου σε CRPG. Σημειωτέον ότι λόγω της εμπειρίας της, η SSI συμμετείχε ενεργά στο σχεδιασμό της τρίτης έκδοσης των κανόνων των AD&D. Εθεωρείτο δε ως το πρώτο παιχνίδι που θα μετέφερε τους κανόνες αυτούς στον κόσμο των υπολογιστών. Ηδη διανύουμε περίπου τον πέμπτο μήνα της καθυστέρησης της έκδοσής του και ένα θεός ξέρει πότε θα κυκλοφορήσει τελικά. Οι δημιουργοί του ισχυρίζονται ότι το παιχνίδι θα είναι story, quest και "epic combat" driven, όπως ακριβώς και ο προκάτοχός του. Ενώ έχουν ήδη ολοκληρώσει το σχεδιασμό του παιχνιδιού, θέλουν να κερδίσουν και τη μάχη της τεχνολογίας. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί γραφικά υψηλής ανάλυσης, όπου τα μεν backgrounds θα είναι 2D, κυρίως για τη μυθική πόλη του Myth Dranor, στην οποία κυρίως εξελίσσεται το παιχνίδι, αλλά ταυτόχρονα δίνονται υποσχέσεις ότι θα είναι και εξαιρετικά πλούσια σε ό,τι αφορά τον κόσμο που θα περικλείουν και τις δυνατότητες κίνησης που θα υπάρχουν σε αυτόν. Οι χαρακτήρες θα είναι 3D και πολύ λεπτομερείς και θα χρησιμοποιούν μία νέα τεχνολογία, σε αντίθεση με αυτήν των πολυγωνικών χαρακτήρων που χρησιμοποιείται τόσο εκτεταμένα τον τελευταίο καιρό από τις περισσότερες εταιρίες. Πάντως, υπάρχει μία μικρή ανησυχία μήπως και η εξαγορά της Wizards of the Coast από τη Hasbro θα έχει επιπτώσεις στο παιχνίδι. Τα επικεφαλής στελέχη της SSI λένε ότι δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα και ότι η παραγωγή προχωρεί κανονικά. Μάλιστα, υποστηρίζουν ότι είναι τόσο ευχαριστημένα από τη νέα system engine που έχουν δημιουργήσει, που ήδη σχεδιάζουν κι άλλα παιχνίδια, χωρίς όμως να ανακοινώνουν περισσότερες λεπτομέρειες.



ALONE IN THE DARK 4

Το Baldur's Gate II: Shadows of Amn, επίσης από την Interplay, είναι από τα πιο αναμενόμενα παιχνίδια της χρονιάς. Εχει ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2000. Το Shadows of Amn ακολουθεί πολύ πιο σκοτεινούς δρόμους από ό,τι το πρώτο της σειράς. Ξεκινώντας το παιχνίδι ξυπνάς μέσα σε ένα κλουβί, βαθειά μέσα σε ένα μαγικό dungeon. Ξαφνικά βλέπεις τη φίλη σου Imoen (χαρακτήρας thief για όσους δεν έχουν παίξει το πρώτο της σειράς) να ξεκλειδώνει το κλουβί σου, αφού κατόρθωσε πρώτα η ίδια να ελευθερωθεί από το δικό της. Το να βγεις, όμως, από τα dungeons αυτά δεν είναι διόλου εύκολη υπόθεση. Θα ανακαλύψεις ότι και άλλοι φίλοι σου, οι Jaheira και Minsc, είναι αιχμάλωτοι σε αυτά τα μπουντρούμια. Ολοι έχουν να διηγηθούν τις χειρότερες ιστορίες. Η Jaheira δεν έχει δει το σύζυγό της Khalid από τότε που τους συνέλαβαν, ο φίλος του Minsc Dynaheir σκοτώθηκε μπροστά του, ενώ και η ίδια η Imoen έχει τρομερές αναμνήσεις για κάτι που της έκαναν και το οποίο δεν θέλει να κουβεντιάζει με κανέναν. Η Bioware σχεδιάζει σημαντικές αλλαγές τόσο στην περίφημη system engine της όσο και στον περιβάλλοντα κόσμο αυτόν καθ' εαυτόν του Baldur's Gate. Η πρώτη αλλαγή συνίσταται στη δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε είκοσι νέες κλάσεις και "επαγγέλματα", όπως τα Beastmaster και Kensai. Η επόμενη αλλαγή αφορά στα γραφικά του παιχνιδιού: θα τρέχει και στην ανάλυση 800x600, ο δε χρήστης θα έχει τη δυνατότητα να "εξαφανίζει" από την οθόνη τελείως το system interface. Στο καθ' εαυτό gameplay του παιχνιδιού αυτή τη φορά έχουν προστεθεί πολύ περισσότερα μαγικά αντικείμενα, μεταξύ αυτών τα περίφημα Staff of the Magi και το Holy Avenger, αλλά και πλήθος νέων τεράτων, όπως τα τρομερά be-



ALONE IN THE DARK 4

ADVENTURE UPDATE



ATRIARCH

holders και τα πασίγνωστα -και φοβερά- από τον κόσμο των Dark Sun mind-flyers. Το παιχνίδι θα είναι πολύ μεγαλύτερο από το πρώτο της σειράς. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι οι "εντός της ομάδας" διάλογοι ενός χαρακτήρα θα είναι μεγαλύτεροι από εκείνους όλων των χαρακτήρων μαζί στο πρώτο της σειράς. Επειτα από τα προαναφερθέντα είναι φυσικό οι χαρακτήρες να φθάνουν σε υψηλότερα επίπεδα εμπειρίας (από τις πιο ισχυρές κριτικές που δέχθηκε το Baldur's Gate 1). Το παιχνίδι δίνει μεγαλύτερη βαρύτητα στους mage χαρακτήρες (το πρώτο είχε κατηγορηθεί ότι μόνο με fighters μπορούσες να το τελειώσεις) - χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι έχουν σχεδιαστεί 130 νέα spells. Θα περιέχει ιδιαίτερα βελτιωμένο pathfinding. Ετσι, για παράδειγμα, ό,τι εμπόδια και να βρεθούν στο δρόμο σου η ομάδα σου θα μένει ενωμένη. Στους χάρτες και τα journals θα μπορείς να καταγράφεις και δικές σου σημειώσεις. Μαζί με όλες αυτές τις βελτιώσεις έρχεται και το σχετικά "άσχημο" νέο ότι και το AI των τεράτων θα έχει βελτιωθεί. Ετσι, αν ένα τέρας σε αντιληφθεί, θα σε κυνηγήσει σχεδόν όπου και να πας και δεν θα μπορείς να ξεφεύγεις εύκολα. Το περιμένουμε με αγωνία. Ετσι κι αλλιώς η επιτυχία του θεωρείται σχεδόν σίγουρη.

Ας δούμε όμως λίγο τα νέα σχετικά με το Icewind Dale της Interplay, όπως σας είχα υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που προσπαθεί να συνδυάσει τα AD&D RPGs με την Infinity engine της BioWare και το περιβάλλον του Icewind Dale. Το παιχνίδι δημιουργεί η Black Isle Studios και έχει ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσει στο πρώτο μισό του 2000.

Ο Bruenor, ένας dwarf, ξεκινά ένα ταξίδι μαζί με τους συντρόφους του κατά μήκος της Sword Coast και των ερήμων του Calimshan. Η ιστορία του έχει γραφτεί από το διάσημο συγγραφέα των Forgotten Realms κόσμων R.A. Salvator, στην περίφημη ομώνυμη τριλογία του. Οι καλύτερες στιγμές του ήταν η κοινωνία των Drow (των dark elves) και ειδικότερα ο εξαιρετικός χαρακτήρας Drizzt, ο οποίος παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην ομάδα του dwarf Bruenor. Δεν ξέρω πόσοι θυμάστε το Menzoberranzan 2, όπου ακριβώς σε αυτόν τον κόσμο στηριζόταν το παιχνίδι, ενώ ο περίφημος Drizzt έχει κάνει "εικονική" εμφάνιση σε αρκετά RPGs. Η ομάδα αυτή, την οποία αποτελούν οι Wulfgar the Barbarian, Regis the Halfling, ο Drizzt και φυσικά ο Bruenor, ταξιδεύει στη μυθική γη που γεννήθηκε ο Bruenor, το Mithril Hall. Ολα φαίνεται να έχουν σχέση με το περίφημο Crystal Shard...

Το Icewind Dale στηρίζεται στη δεύτερη έκδοση των AD&D κανόνων και θα εστιάζει στη "λειτουργία" της ομάδας των χαρακτήρων που χειρίζεσαι. Οι χαρακτήρες θα δημιουργούνται από τον παίκτη στην αρχή του παιχνιδιού, και αυτή τη φορά κανείς NPC δεν θα μπαίνει στην ομάδα σου, όλοι θα είναι δημιουργήματά σου. Οι φυλές και οι κλάσεις θα είναι ίδιες με αυτές του Baldur's Gate. Αν αυτό δεν αλλάξει, μάλλον δεν θα μπορούμε να φτιάξουμε χαρακτήρα Drow. Θα επανασχεδιαστεί το characters level, ώστε και πιο ισορροπημένο να είναι και να μπορεί ο παίκτης να ανεβεί ευκολότερα σε υψηλότερα επίπεδα. Θα υπάρχουν φυσικά νέα τέρατα και νέα spells. Το παιχνίδι θα είναι ένα κλασικό dungeon exploration game και θα εστιάζει στην εξερεύνηση των dungeons και στην ανάπτυξη των χαρακτηριστικών της ομάδας. Με αυτή την έννοια θα βασίζεται σημαντικά στις μάχες, το δε AI των τεράτων θα είναι πολύ βελτιωμένο, αφού θα μπορούν να κάνουν επιθέσεις που δεν είχαμε δει μέχρι τώρα σε RPGs. Τα επίπεδα των dungeons θα ποικίλλουν ως προς το περιεχόμενό τους: Ορισμένα θα περιέχουν σημαντικά puzzles, μερικά θα έχουν traps και κάποια άλλα, τέλος, θα περιέχουν σχετικά με το χώρο puzzles - και, φυσικά, όλα τα επίπεδα θα περιέχουν τέρατα.

Η νέα system engine που χρησιμοποιούν οι κατασκευαστές τους έχει υποχρεώσει να επιφέρουν μερικές αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο θα γίνονται μία σειρά σημαντικών spells, όπως τα Magic Missile, Lightning Bolt, Sleep, Melf's Acid Arrow, Dispel Magic, Fireball και μερικά άλλα. Ειλικρινά περιμένω το παιχνίδι με μεγάλη αγωνία.



SHADOWBANE

Φυσικά, αυτά που παρουσιάσαμε αναλυτικότερα στο παρόν τεύχος και το προηγούμενο δεν είναι τα μόνα πο-



ASHERON'S CALL



POOL OF RADIANCE II

λύ σημαντικά RPGs που πρόκειται να κυκλοφορήσουν. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι η Troika που φτιάχνει το Arcanum, η οποία θα κυκλοφορήσει από τη Sierra Studios, είναι μία νέα εταιρία που δημιουργήθηκε από την πλειονότητα των στελεχών που δημιούργησαν το Fallout 1 και αποχώρησαν μετά την Interplay. Φυσικά, ο λόγος για τους περίφημους Tim Cain, Leonard Boyarsky και Chris Jones. Το σενάριο θα βασίζεται σε έναν από τους "μεσαιωνικούς φανταστικούς κόσμους" και θα περιέχει Dwarves, Humans, Orcs και φυσικά Elves. Ναι, δυστυχώς για τους φίλους των Fallouts και ευτυχώς για εμένα, αυτή τη φορά δεν θα δουν έναν μεταπυρηνικό κόσμο.

★ Το Werewold The Apocalypse: The Heart of Gaia της Dreamforge, το οποίο πρόκειται να εκδοθεί από την ASC Games, φαίνεται να έχει περάσει από σαράντα κύματα. Ετσι, προς το τέλος της προηγούμενης χρονιάς ακούστηκε ότι η ASC Games, η εταιρία που μας έδωσε το εκπληκτικό adventure Sanitarium, κλείνει. Τότε όλοι αναρωτήθηκαν τι θα γίνει με το Werewolf, το οποίο έχει καταφέρει να πάρει σημαντικά previews. Μετά λίγες μέρες, όμως, ο επικεφαλής της εταιρίας είπε ότι, παρά τα οικονομικά προβλήματα που υπάρχουν στην εταιρία, το project θα συνεχιστεί κανονικά. Μάλιστα συμπλήρωσε ότι περιμένουν σημαντικά οικονομικά αποτελέσματα από αυτό. Το παιχνίδι βασίζεται σε έναν μελλοντικό Gothic-Punk κόσμο. Καινοτομία του θα είναι το γεγονός ότι θα μπορείς να χειρίζεσαι τις τρεις διαφορετικές πλευρές του χαρακτήρα σου: άνθρωπος, λυκάνθρωπος και λύκος. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την Unreal engine και θα είναι ένα ιδιόμορφο action/RPG.

★ Οι "σκοτεινοί" κόσμοι έχουν γίνει της μόδας τελευταία και ίσως έτσι εξηγούνται τα διθυραμβικά σχόλια που έχει αποσπάσει μέχρι στιγμής το Vampire: The Masquerade της Nihilistic Software. Η εταιρία αυτή μπορεί να μη σας είναι γνωστή, αλλά σημειώστε προσεκτικά ότι έχει πάρει μέρος στη δημιουργία των: The Jedi Knight series, Tie Fighter, Grim Fandango, Descent 1 & 2, Starcraft, Duke Nukem 3D, Quake & Quake II mission packs και Requiem. Ε, είναι να μην περιμένουμε το γεμάτο αίμα παιχνίδι της παρέα με μία πλεξούδα σκόρδα;

★ Μία νέα εταιρία, η Digital Tome, δουλεύει επάνω σε ένα νέο παιχνίδι το Siege of Avalon. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που προσπαθεί να συνδυάσει τα στυλ των Diablo και Baldur's Gate! Η ιδιομορφία του παιχνιδιού, όμως, έγκειται αλλού. Η εταιρία σκοπεύει να το κυκλοφορήσει ως εξής: Το πρώτο στάδιο του παιχνιδιού θα δοθεί δωρεάν και θα καταλαμβάνει περίπου 50MB. Λίγο αργότερα το πρώτο κεντρικό επεισόδιο θα κυκλοφορήσει στην τιμή των $9,95 και θα περιέχει τη δημιουργία των χαρακτήρων και το βασικό κορμό του σεναρίου. Θα ακολουθήσουν ένα τρίτο, ένα τέταρτο και ένα πέμπτο επεισόδιο μέσα σε δύο μήνες, μεγέθους περίπου 10MB το καθένα και κόστους $9,95, που θα δίνουν στο μέσο χρήστη περί τις 40 ώρες παιχνιδιού. Οσοι θέλουν θα μπορούν να αγοράσουν το παιχνίδι ολόκληρο στην τιμή των $35. Πιστεύουν ότι με αυτή την τακτική μπορεί ο χρήστης να αγοράσει μέχρι εκεί που πραγματικά επιθυμεί, ξέροντας εκ των προτέρων τι θα είναι το επόμενο. Ομολογουμένως ευρηματική ιδέα, να δούμε όμως πώς θα λειτουργήσει στην πράξη. Αν πετύχει, ίσως αλλάξει ριζικά το τοπίο της προώθησης των παιχνιδιών. Προσωπικά δεν το πολυπιστεύω, αφού το μεγαλύτερο μειονέκτημα της κίνησης αυτής είναι το γεγονός ότι, παρά τα όσα λέγονται, η αγορά παιχνιδιών μέσω Internet βρίσκεται ακόμη στα σπάργανα και μέχρι στιγμής δεν έχει δείξει σχεδόν κανένα ιδιαίτερα θετικό οικονομικό στοιχείο.

★ Κλείνω με μία δυσάρεστη είδηση: Οπως θα διαβάσετε και αλλού, η Cavedog Entertainment έκλεισε οριστικά. Κανείς, λοιπόν, δεν ξέρει τι θα γίνει με το παιχνίδι Good & Evil που ετοίμαζε ο περιβόητος Ron Gilbert, ο οποίος ανάμεσα στα άλλα έχει δώσει τα εκπληκτικά Monkey Islands. Το παιχνίδι θα ήταν ένα ιδιόμορφο RPG/adventure. Πλέον δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να δούμε τι θα γίνει με την παραγωγή του. Περισσότερα νέα στο επόμενο τεύχος.

PC



ASHERON'S CALL



POOL OF RADIANCE II

ΜΑΘΑΙΝΩ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΙΡΟ ΚΑΙ ΤΗ ΜΕΤΕΩΡΟΛΟΓΙΑ

Γνωρίστε τα καιρικά φαινόμενα και την επιστήμη της μετεωρολογίας

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Σε αυτό το κείμενο θα ασχοληθούμε με ακόμη έναν τίτλο της σειράς εκπαιδευτικών εφαρμογών της Despec Multimedia, το "Μαθαίνω Τον Καιρό Και Τη Μετεωρολογία". Πρόκειται για έναν τίτλο που συμβαδίζει, όσον αφορά στο περιβάλλον του, με αρκετούς από τους υπόλοιπους τίτλους της σειράς (έχουν παρουσιαστεί σε προηγούμενα τεύχη), μια και έχει τη μορφή ενός ηλεκτρονικού multimedia βιβλίου χωρισμένου σε σελίδες. Ας τον εξετάσουμε όμως αναλυτικότερα.



Παραδείγματα πρακτικής μετεωρολογίας. Πώς μπορείτε να μάθετε για τον καιρό από τα κουκουνάρια, το μαλλί των προβάτων, τα φύκια και τις αγελάδες. (Χλωμά πρόσωπα! Ουγκ!)

Πρώτα απ' όλα, η εφαρμογή αυτή είναι δημιούργημα κάποιας (ή κάποιου, αφού ποτέ δεν ξέρεις με τα ξενόγλωσσα ονόματα) Νίκολα Ράιτ, οπότε ό,τι παράπονα έχετε για τον τίτλο τα απευθύνετε σε αυτήν (γέλια). Ύστερα από την εμφάνιση του λογότυπου της Despec και το "εξώφυλλο" του βιβλίου, θα μεταφερθείτε στην οθόνη με τα περιεχόμενα. Από εδώ μπορείτε να αρχίσετε την ανάγνωση των ενοτήτων ή να μεταπηδήσετε σε οποιαδήποτε ενότητα-σελίδα σάς προξενεί μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Περιληπτικά αναφέρουμε ότι το περιεχόμενο της εφαρμογής καταπιάνεται με τον Καιρό, τον Ήλιο, την Ατμοσφαιρική Πίεση, τον Άνεμο, τους Ανεμοστρόβιλους και τους Σιφώνες, τη Μέτρηση του Ανέμου, τους Τύπους και το Σχηματισμό Των Νεφών, τη Βροχή, τις Πλημμύρες, την Ξηρασία και το Χιόνι. Επίσης, μπορείτε να μάθετε για το Ουράνιο Τόξο και τα Χρώματα του Ουρανού, τις Καταιγίδες, την Ομίχλη, τον Καιρό στη Θάλασσα, τους Θαλάσσιους Κινδύνους, τη Συλλογή Πληροφοριών, την Πρόγνωση και την Πρόβλεψη του Καιρού, την Πρακτική Μετεωρολογία, τις Κλιματικές Αλλαγές και το ...Μέλλον (όσον αφορά στον καιρό, φυσικά, και όχι στο αν θα πιάσετε το "Πάμε Στοίχημα", ούτε στο αν θα παντρευτείτε και θα κάνετε 5 παιδιά). Στο



Οι αιτίες σχηματισμού των νεφών. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι η καθυστέρηση παράδοσης άρθρων πρέπει να συμπεριλαμβάνεται στις αιτίες αυτές.

τέλος της εφαρμογής μπορείτε να ασχοληθείτε (αν νιώθετε αρκετά παιδί) με ένα παιχνίδι που συμπεριλαμβάνεται στο CD, το οποίο δεν είναι τίποτε άλλο από ένα άχρωμο σκίτσο, που εσείς πρέπει να χρωματίσετε (ωραία! γιούπι!). Τέλος, μπορείτε να εξετάσετε το πόσο εύκολα μαθαίνετε πράγματα, απαντώντας σε δέκα ερωτήσεις στο "διαγώνισμα" που υπάρχει στην τελευταία σελίδα του ηλεκτρονικού αυτού βιβλίου.



Σήμερα ο καιρός θα είναι αίθριος. Ο Κράτσας θα είναι γελαστός επειδή πήρε τα νέα επεισόδια των X-Files, ο Πατρίκος επειδή η κόρη του περπάτησε και οι συντάκτες επειδή είναι φορτωμένοι μέχρι το λαιμό με reviews και άρθρα.

Η παρουσίαση των ενοτήτων γίνεται με κάπως παιδικό τρόπο (μια και απευθύνεται στις μικρές ηλικίες), αφού υπάρχουν κινούμενα σχέδια (ενεργοποιούνται αν κάνετε κλικ πάνω τους) που προσθέτουν σημαντικά στο ευχάριστο κλίμα που δημιουργείται κατά την ενασχόληση με τον τίτλο. Πάντως, στο "Μαθαίνω Για Τον Καιρό Και Τη Μετεωρολογία" μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιες πρωτότυπες επιλογές, όπως να ορίσετε σελιδοδείκτες σε ενότητες που σας ενδιαφέρουν ιδιαίτερα, να αναζητήσετε κάποια έννοια ή φράση ή λέξη σε όλες τις ενότητες του προγράμματος, μέσω της επιλογής "Εύρεση", ή να επιλέξετε την ανάγνωση όλων των κειμένων από τη ...φωνή του υπολογιστή σας.

Ως γενική εκτίμηση, το πρόγραμμα κρίνεται ως ένα χρήσιμο βοήθημα μάθησης για παιδιά μικρής ηλικίας, που επιθυμούν να γνωρίσουν μέσα από ένα ευχάριστο περιβάλλον τον καιρό και τα "μυστικά" του.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX, Windows 95/98, 32MB RAM, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

PLEXTOR PLEXWRITER 12/4/32

Δημιουργήστε CDs σε χρόνους ρεκόρ!

Του Ιάσονα Δούζα

Τα CD-RW drives έχουν γίνει οι πιο δημοφιλείς αποθηκευτικές συσκευές δεδομένου ότι επιτρέπουν την εγγραφή μεγάλης ποσότητας δεδομένων γρήγορα και απλά, διατηρώντας το κόστος χρήσης σε πολύ χαμηλά επίπεδα. Η Plextor είναι η πρωτοπόρος κατασκευάστρια στο χώρο και -ως είθισται- ανεβάζει πρώτη την ταχύτητα εγγραφής. Το νέο PlexWriter 12/4/32, όπως φανερώνει και η ονομασία του κατά την προσφιλή τακτική της Plextor, πραγματοποιεί εγγραφή με ταχύτητα περιστροφής 12x, επανεγγραφή με ταχύτητα 4x και ανάγνωση με ταχύτητα 32x!

Το drive συνοδεύεται από την ολοκληρωμένη εφαρμογή WinOnCD 3.7, την εφαρμογή εγγραφής UDF PacketCD και την εφαρμογή "back-up" BackMeUp. Και τα τρία προϊόντα προέρχονται από την αξιόλογη εταιρία Ce-Quadrat και παρέχουν πληθώρα χαρακτηριστικών και δυνατοτήτων. Το WinOnCD διαθέτει ένα από τα πιο καλαίσθητα interfaces, ενώ, στην τελευταία έκδοσή του, υπερτερεί σε δυνατότητες έναντι της πληθώρας των ανάλογων εφαρμογών που κυκλοφορούν. Στη συσκευασία συναντάμε ακόμη ένα CD-R, ένα CD-RW, καθώς και ένα πληρέστατο εγχειρίδιο χρήσης που παρέχει οδηγίες εγκατάστασης, λειτουργίας και εντοπισμού προβλημάτων σε 12 συνολικά γλώσσες, ανάμεσά τους και στα ελληνικά.

Σε ένα δεύτερο CD-ROM παρέχονται τα software utilities της Plextor με την ονομασία "PlexTools", τα οποία λειτουργούν και στα Windows 2000. Με τη χρήση των εν λόγω utilities μπορούμε να ανακτήσουμε διάφορες πληροφορίες για το drive, να ρυθμίσουμε τη δεξιά και αριστερή έξοδο ηχητικού σήματος, να επιλέξουμε την ταχύτητα ανάγνωσης καθώς και το χρόνο απενεργοποίησης του μηχανισμού, να πάρουμε εκτεταμένες πληροφορίες που αφορούν στο τοποθετημένο CD-ROM, να αναπαράγουμε μουσικά κομμάτια, να πραγματοποιήσουμε εξαγωγή μουσικού σήματος (audio extraction), να δημιουργήσουμε ακριβές αντίγραφο ενός CD και, τέλος, να φορμάρουμε ένα CD-RW. Η εφαρμογή περιλαμβάνει και μερικές δευτερεύουσες λειτουργίες που θα απαιτήσουν οι πιο προχωρημένοι χρήστες.

Το PlexWriter 12/4/32 πιστοποίησε πλήρως τη μεταφορά δεδομένων που ισχυρίζεται ο κατασκευαστής κατά την αναπαραγωγή CD-ROMs. Σύμφωνα λοιπόν με τις μετρήσεις μας, χρησιμοποιεί ταχύτητα περιστροφής 14,2x στα εσωτερικά tracks και προσφέρει 32,4x μέγιστη διαμεταγωγή στα εξωτερικά tracks. Πραγματοποιεί δε άριστη εξαγωγή μουσικού σήματος με μέσο ρυθμό μεταφοράς δεδομένων -σε ολόκληρη την επιφάνεια του CD- ίσο με 15,7x (αρχικά προσφέρει 9,7x, αυξάνοντας σταθερά το ρυθμό έως την τιμή 21,7x).

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ

CD Winmark 99
Plextor PlexWriter 12/4/32 = 1.000
Ricoh MP7060A = 925

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Ταχύτητα εγγραφής/επανεγγραφής/ανάγνωσης: 12x/4x/32x
Buffer: 4MB
Interface: Ultra SCSI

Στην αναπαραγωγή πραγματικών εφαρμογών, ωστόσο, το drive της Plextor δεν παραδίδει τα αναμενόμενα, όπως έδειξε η μέτρηση του CD Winbench 99. Συγκρινόμενο με το Ricoh MP7060A (διαθέτει 6x ταχύτητα εγγραφής και 24x ταχύτητα ανάγνωσης), κατάφερε να προσφέρει υψηλότερη απόδοση, αλλά όχι ανάλογη της ονομαστικής του ταχύτητας. Η αιτία πρέπει να αναζητηθεί στον μετριότατο χρόνο προσπέλασης των 149ms.



Κατά την αντιγραφή ενός CD-ROM, με χωρητικότητα 650MB, το Ricoh χρειάστηκε 13 λεπτά και 15 δευτερόλεπτα για την ολοκλήρωση, ενώ το Plextor μόλις 6 λεπτά και 49 δευτερόλεπτα. Οι ανωτέρω χρόνοι περιλαμβάνουν και τον απαιτούμενο χρόνο για τον καθορισμό του Lead-in, Lead-out (δηλαδή, το λεγόμενο "κλείσιμο" του CD-ROM).

Αξίζει να σημειώσουμε ότι η Plextor παρέχει μαζί με το drive εγγύηση "On-Site", που λειτουργεί ως εξής: σε περίπτωση δυσλειτουργίας, επικοινωνούμε με την Plextor και εντός 24 ωρών αποκτάμε έγκριση επιστροφής του προϊόντος. Υστερα αποστέλλουμε το drive στα κεντρικά της Plextor με έξοδα μεταφοράς που καταβάλλει η ίδια και μας επιστρέφεται επισκευασμένο ή καινούριο σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Είναι πράγματι μία αξιέπαινη προσπάθεια που δείχνει το δρόμο στους ανταγωνιστές.

Συνολικά, το PlexWriter 12/4/32 τίθεται άνετα επικεφαλής των συσκευών του είδους, τόσο σε επιδόσεις όσο και σε αξιοπιστία. Η τιμή του δε είναι εξαιρετικά χαμηλή για αυτά που προσφέρει, ακόμα και αν συνυπολογίσουμε το επιπρόσθετο κόστος του απαιτούμενου SCSI controller.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Plextor (www.plextor.com)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Disk Impex,
Κ. Παλαιολόγου 43 & Υγείας (Αμφιθέα), τηλ.: 9404079
ΤΙΜΗ: 109.900 δρχ. + ΦΠΑ 18%

MICROSTAR MS-6309

Ενα... βραβευμένο mainboard!

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Η MSI είναι μια εταιρία με παράδοση στο χώρο των mainboards. Τα βραβεία που έχει αποσπάσει από το διεθνή και τον ελληνικό Τύπο είναι πολλά. Το συγκεκριμένο μοντέλο είναι το πρώτο που εμφανίζεται στην ελληνική αγορά και χρησιμοποιεί το τελευταίο chipset της. Διαθέτει PPGA υποδοχή και μπορεί να δεχτεί όλους τους Celeron, καθώς και τους καινούριους PCPGA Pentium III. Διαθέτει 1 AGP, 5 PCI, 1 AMR, ενώ δεν λείπει και η ISA θύρα, για όσους έχουν κάποια παλιά κάρτα σε τέτοια μορφή και δεν θέλουν να την αποχωριστούν. Η AGP θύρα που υπάρχει είναι συμβατή με το καινούριο πρότυπο 4x. Το board διαθέτει τρεις υποδοχές για SDRAM, ενώ είναι συμβατό και με PC133 μνήμες. Το μέγιστο ποσό μνήμης που μπορεί να δεχτεί ανέρχεται στα 768MB. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε ότι το mainboard είναι συμβατό με Virtual Channel μνήμη, η οποία θεωρητικά μπορεί να δώσει αυξημένες επιδόσεις. Προς το παρόν, αυτός ο τύπος μνήμης είναι σπανιότερος και από τη Rambus.



Η MSI αποφάσισε να χρησιμοποιήσει ως South Bridge το 686A chipset και έτσι το board είναι συμβατό με το πρότυπο AC-97 για αναπαραγωγή ήχου. Η εταιρία, ωστόσο, δεν πρόσθεσε το hardware κομμάτι του ήχου και έτσι η αναπαραγωγή γίνεται μέσω software, με αποτέλεσμα να επιβαρύνεται ο επεξεργαστής. Ωστόσο, μέσα από το BIOS υπάρχει η δυνατότητα για απενεργοποίηση του on-board ήχου, ώστε να χρησιμοποιηθεί κάποια καλύτερη λύση σε μορφή κάρτας. Οι κάτοχοι μιας Sound-

Blaster Live! ή αντίστοιχης κάρτας θα θελήσουν να χρησιμοποιήσουν τη συγκεκριμένη δυνατότητα.

Πρέπει να επισημάνουμε ότι το board διαθέτει έτοιμη έξοδο για 2 ακόμα USB θύρες και το μόνο που χρειάζεται κάποιος είναι ένα καλώδιο, το οποίο τοποθετείται στα pins που βρίσκονται στο mainboard. Ακόμα, το mainboard προσφέρει υποστήριξη για Ultra ATA 66 σκληρούς δίσκους. Ενα ακόμα στοιχείο που καθιστά τη λύση της MSI άξια προσοχής είναι τα 4 LEDs που υπάρχουν τοποθετημένα στο mainboard και ενημερώνουν το χρήστη ανά πάσα στιγμή για το τι συμβαίνει στο σύστημά του. Οταν δε γίνεται boot, το mainboard, μέσω ενός συνδυασμού, μπορεί να ενημερώσει το χρήστη για το τι φταίει και δεν ξεκινά το σύστημα.

Το BIOS ανήκει στην AWARD και προσφέρει πλήθος ρυθμίσεων, οι οποίες θα ικανοποιήσουν τον ψαγμένο χρήστη, αλλά μάλλον θα μπερδέψουν τον πρωτάρη. Ανάμεσα στις πολλές υπάρχουσες ρυθμίσεις, περιλαμβάνεται η δυνατότητα για ρύθμιση του AGP σε 1x, 2x και 4x. Η επιλογή αυτή παρέχεται για να λυθούν τυχόν προβλήματα ασυμβατότητας που θα μπορούσαν να προκληθούν με διάφορες κάρτες γραφικών. Επίσης, είναι δυνατόν να ρυθμίσουμε τη συχνότητα λειτουργίας της μνήμης σε 100MHz και 133MHz. Καθώς το Apollo Pro 133A υποστηρίζει ασύγχρονη επικοινωνία της μνήμης με το bus, είναι δυνατό να έχουμε επεξεργαστή που λειτουργεί με FSB στα 100MHz, με μνήμες χρονισμένες στα 133MHz, και αντίστροφα. Η συγκεκριμένη λειτουργία είναι αρκετά χρήσιμη, καθώς έτσι κάποιος μπορεί να έχει μεγαλύτερη απόδοση από το σύστημά του λόγω του αυξημένου bandwidth της μνήμης, ενώ η ουσιαστικότερη εφαρμογή είναι στο overclocking, καθώς μπορούμε να κρατήσουμε σταθερή τη συχνότητα της μνήμης και να ανεβάσουμε το FSB σε όποια συχνότητα θέλουμε. Καθώς μάλιστα το chipset διαθέτει διαιρέτη 1/2 για το AGP bus, μπορούμε να εκμεταλλευτούμε τις υψηλότερες συχνότητες που προσφέρει το board. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το MS-6309 διαθέτει ειδικό jumper, μέσω του οποίου θέτουμε τη συχνότητα στα 100 ή 133MHz. Ωστόσο, οι υπόλοιπες συχνότητες που διαθέτει και προορίζονται για overclocking αλλάζουν μέσα από το BIOS, όπως άλλωστε και ο πολλαπλασιαστής. Το board διαθέτει συχνότητες που φτάνουν τα 200MHz. Ακόμα ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του board είναι η υποστήριξη Suspend To Ram, το οποίο μάλιστα λειτουργεί χωρίς το παραμικρό πρόβλημα, ακόμα και σε περιβάλλον Windows 2000. Οι χρήστες που δεν κλείνουν ποτέ τον υπολογιστή τους, θα ικανοποιηθούν ιδιαιτέρως από τη συγκεκριμένη λειτουργία, καθώς θα μπορούν να θέτουν το σύστημα σε STR λειτουργία, και έτσι θα καταναλώνει πολύ λίγη ενέργεια, ενώ θα μπορεί να επανέλθει σε χρόνο ρεκόρ, περίπου 6-7 δευτερόλεπτα.

Σε γενικές γραμμές, το mainboard της MSI αποτελεί μία άρτια εναλλακτική λύση έναντι των υλοποιήσεων με το i820 της Intel, ενώ διατίθεται σε άκρως δελεαστική τιμή.

ΕΤΑΙΡΙΑ: MSI
ΔΙΑΘΕΣΗ: Altec, Πάτμου 12, τηλ.: 8204100
ΤΙΜΗ: 39.500 δρχ. + ΦΠΑ

Η ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΗΣ ΑΕΡΟΠΛΟΪΑΣ

Από τους αδελφούς Wright μέχρι σήμερα

Του Νάσου "Φουρνιστάκη" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Η Εγκυκλοπαίδεια της Αεροπλοΐας αποτελεί ακόμη ένα μέλος της σειράς εκπαιδευτικών εφαρμογών της Despec Multimedia. Με τι ασχολείται; Η εγκυκλοπαίδεια περιλαμβάνει σημαντικότατο όγκο πληροφοριών όσον αφορά στην ιστορία της αεροναυπηγικής και της αεροπλοΐας. Μέσα από (αυτοδιαφημιζόμενα ως) πρωτότυπα κείμενα, σπάνιες αφηγήσεις, φωτογραφίες και βίντεο ντοκουμέντα "θα μάθετε για τις πρώτες προσπάθειες του ανθρώπινου γένους για την κατάκτηση των αιθέρων". Ομολογουμένως τα κείμενα που περιέχονται στον τίτλο είναι άκρως ενδιαφέροντα, μια και περιέχουν εγκυκλοπαιδικές πληροφορίες για τους μεγάλους πιλότους του αιώνα μας (ή όλων των εποχών, αν αναλογιστείτε ότι η πρώτη πτήση μηχανοκίνητου αεροπλάνου έλαβε χώρα το 1903) και για τις ιστορικές στιγμές



Το Messerschmitt Me.262. Το πρώτο αεριωθούμενο αεροπλάνο που χρησιμοποιήθηκε για στρατιωτικούς σκοπούς. Ευτυχώς, ο επαναστατικός (τεχνολογικά) χαρακτήρας του δεν αρκούσε για την επικράτηση των δυνάμεων του Αξονα.



Ενα κολάζ με τους πιλότους που κατέρριψαν τα ρεκόρ ταχύτητας. Ο Φουρνιστάκης, αν και κλήθηκε για τη φωτογράφηση, δεν παρευρέθηκε (άγνωστοι οι λόγοι).

του αγώνα για την κατάκτηση των αιθέρων. Ας εξετάσουμε όμως αναλυτικά το περιεχόμενο και το περιβάλλον του προγράμματος.

Το πρόγραμμα χωρίζει τις πληροφορίες σε τέσσερις ενότητες: στα γεγονότα και τα ρεκόρ που αφορούν στην αεροπλοΐα, στους πιλότους που άφησαν το στίγμα τους στους αιθέρες, στις αεροπορικές δραστηριότητες και στις ιπτάμενες μηχανές. Η μετάβαση σε κάποια από αυτές τις ενότητες γίνεται μέσω της βασικής



Μερικά αναμνηστικά που κυκλοφόρησαν για την προώθηση των εμπορικών πτήσεων.

οθόνης, η οποία εμφανίζει τις ανάλογες εικόνες-συνδέσμους. Δυστυχώς, όμως, οι εικόνες μένουν ασυνόδευτες από κείμενο και ο αρχάριος χρήστης θα πρέπει να μαντέψει πού οδηγεί κάθε φωτογραφία. Αφού, τέλος πάντων, γίνει η απαιτούμενη εξοικείωση με τη σχέση εικόνων και ενοτήτων, μπορείτε να μάθετε (από την ενότητα "Γεγονότα και Ρεκόρ") για τα υψομετρικά ρεκόρ, τα ρεκόρ απόστασης, τα ρεκόρ ταχύτητας και άλλα τέτοια όμορφα. Στη δεύτερη ενότητα μπορείτε να διαβάσετε εγκυκλοπαιδικά κείμενα για τους πιλότους που έμειναν στην ιστορία, ενώ στην τρίτη θα μάθετε για τις αεροπορικές δραστηριότητες: αερο-ταχυδρομείο, αεροπορικές επιδείξεις, ακροβατικά, εμπορικές πτήσεις κ.ά. Η τέταρτη ενότητα περιλαμβάνει πληροφορίες για αρκετές "ιπτάμενες μηχανές", οι οποίες παρουσιάζονται με τη μορφή κειμένων και συνοδευτικών κατατοπιστικών σχεδίων κάθε αεροπλάνου.


Συλλέξτε τα, Ανταλλάξτε τα και Παίξτε Μαζί τους!
Pokèmon™
Τώρα
και παιχνίδι
με συλλεκτικές
κάρτες!
Μάζεψέ τα όλα και παίξε
με το δικό σου
Pokèmon!
POKÉMON
TRADING CARD GAME
2-PLAYER STARTER SET
Blastoise
Venusaur
Charizard
POKÉMON
TRADING CARD GAME
www.wizards.com/Pokemon
Κεντρική διάθεση
Κάισσα
☎6929169
©1995, 1996, 1998 and 1999 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK
Pokemon and the official Nintendo seal are registered trademarks of Nintendo.
WIZARDS OF THE COAST. is a trademark of Wizards of the Coast Inc. ©1999 Wizards of the Coast

Το περιβάλλον του προγράμματος κρίνεται μάλλον ...ουδέτερο, μια και οι πληροφορίες δεν συνοδεύονται από μουσική ή έστω ηχητικά εφέ (π.χ. για τη μετάβαση από τη μία οθόνη στην άλλη), όμως αυτό δεν φαίνεται να αφαιρεί σημαντικά από την όλη εικόνα του τίτλου. Μη νομίσετε, βέβαια, ότι το πρόγραμμα περιλαμβάνει μόνο ..."μουγκές" φωτογραφίες και κείμενα. Μέσα από κάποιες ενότητες μπορείτε να παρακολουθήσετε βίντεο ντοκουμέντα, όπως (πολύ) μικρού μήκους αφιερώματα σε μεγάλα ρεκόρ, στους σημαντικότερους πιλότους κ.ά. Δυστυχώς, όμως, το interface του τίτλου είναι μάλλον δύσχρηστο, μια και πολύ δύσκολα θα ανακαλύψετε με ποιον τρόπο θα δείτε τα βίντεο μέσα από το περιβάλλον του προγράμματος. Μπορείτε όμως, όπως πάντα, να τα δείτε μέσα από το CD.

Γενικά το πρόγραμμα αποτελεί μία ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα συλλογή πληροφοριών και ντοκουμέντων (φωτογραφικών ή βίντεο) παρά το λίγο περίεργο interface του. Η μορφή του και η παρουσίαση των θεμάτων είναι τέτοια, που προτείνεται σε οποιονδήποτε επιθυμεί να μάθει πέντε πράγματα (ή πολύ περισσότερα) για την εξέλιξη της αεροπλοΐας ανά τις δεκαετίες, να προσθέσει στη συλλογή του φωτογραφικά (ή και βίντεο) ντοκουμέντα και ύστερα από την ενασχόληση με αυτά να μπορεί άνετα να σταθεί μπροστά στον ...Φουρνιστάκη (γέλια).

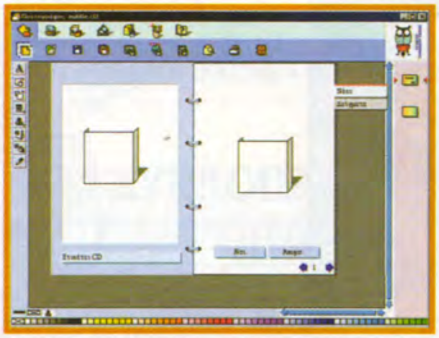
ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 200MMX, Windows 95/98, 32MB RAM, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

ΠΑΝΤΟΓΡΑΦΟΣ

Τα πάντα ...γράφει

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Τον τελευταίο καιρό αυξάνονται και πληθαίνουν οι ελληνικές εταιρίες παραγωγής λογισμικού, είτε πρόκειται για παιχνίδια είτε για εκπαιδευτικές εφαρμογές και λοιπούς multimedia τίτλους. Αν αναλογιστεί κανείς τον ολοένα αυξανόμενο ρυθμό ίδρυσης και λειτουργίας νέων εταιριών, τότε το πρώτο πράγμα που έρχεται στο νου είναι ότι η συγκεκριμένη αγορά είναι κερδοφόρα. Μπορεί βέβαια να μη φτάνει σε πολύ υψηλά επίπεδα κέρδους, όμως σίγουρα είναι συμφέρουσα η ενασχόληση με την ανάπτυξη και δημιουργία multimedia τίτλων. Οι λόγοι επιτυχίας; Ισως η χρήση της ελληνικής γλώσσας, ίσως πάλι το πολύ χαμηλό κόστος δημιουργίας τους ή η διαφήμιση και η υποστήριξη που παρέχονται από τα περιοδικά του χώρου. Σίγουρα, πάντως, η (μέχρι τώρα) επιτυχία στηρίζεται σε σημαντικό βαθμό στην υποστήριξη του κοινού και των παραγόντων που συγκροτούν την αγορά προς οτιδήποτε ελληνικό.



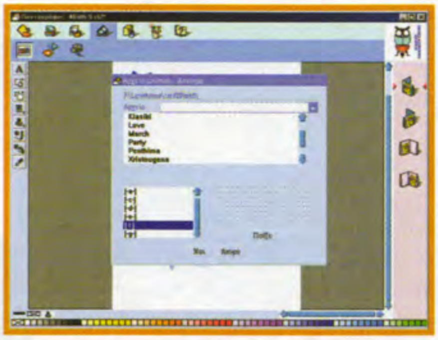
Η οθόνη δημιουργίας ετικετών για CDs.

Η Γεννάδειος Σχολή ήταν από τις πρώτες που ασχολήθηκαν με την παραγωγή (κατά κόρον) ελληνικών εφαρμογών. Οι προσπάθειες που έγιναν δεν στέφθηκαν πάντα από επιτυχία, όμως η συνεχής κυκλοφορία νέων τίτλων και, κυρίως, το "ξεπέταγμα" όλο και περισσότερων ομοειδών εταιριών μαρτυρούν ότι το έδαφος είναι πρόσφορο. Ετσι, φτάσαμε στο σημείο να βλέπουμε προγράμματα που υπό άλλες συνθήκες θα φάνταζε αδύνατο να υπάρχουν και να κινούνται στην αγορά. Ενα τέτοιο πρόγραμμα είναι και ο Παντογράφος.

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα κατασκευής καρτών και ετικετών για κασέτες και CDs. Μάλιστα υπάρχουν πέντε επιλογές: δημιουργία επισκεπτηρίων, καρτών, διπλών καρτών, ετικετών για CDs και ετικετών για κασέτες. Οι επιλογές αυτές ουσιαστικά αφορούν σε μία επιλογή, μια και η μόνη διαφορά μεταξύ τους είναι το μέγεθος και η μορφή της ετικέτας-κάρτας που θέλετε να δημιουργήσετε. Ολες οι εσωτερικές υποεπιλογές για την καθεμία είναι ίδιες: επιλογή χρώματος, μορφή χρησιμοποιούμενης γραμμής,



Γιατί να τρέχετε στα μαγαζιά για να αγοράσετε κάρτες; Χρησιμοποιήστε τον παντογράφο (ή οποιοδήποτε άλλο αντίστοιχο πρόγραμμα).



Η εισαγωγή midi μουσικής υπόκρουσης στην παρουσίασή σας. Εκτός των ήδη υπαρχόντων, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δικά σας αρχεία.

εισαγωγή σφραγίδας, εισαγωγή εικόνας από το αρχείο ή τη βάση δεδομένων του προγράμματος. Γενικά, πάντως, μπορείτε να πραγματοποιήσετε λίγο πολύ τις ίδιες επιλογές με αυτές που είναι διαθέσιμες σε κάποιο αντίστοιχο ξενόγλωσσο πρόγραμμα. Εντάξει, μπορεί το εύρος της λεπτομέρειας να μην είναι το ίδιο και για τον Παντογράφο, όμως οι βασικές επιλογές που χρειάζονται για τη δημιουργία καρτών υπάρχουν και είναι έτοιμες να τις αξιοποιήσετε. Μπορείτε μάλιστα να εισαγάγετε στις κάρτες σας και οπτικοακουστικό υλικό (και να δημιουργήσετε έτσι multimedia παρουσιάσεις) ή πάλι να αποθηκεύσετε το έργο σας σε μορφή ιστοσελίδας και να την "προωθήσετε" στο Δίκτυο, δημιουργώντας έτσι εύκολα και απλά τη δική σας σελίδα στο Internet.

Για τους γνωρίζοντες το χώρο, όλα αυτά φαίνονται συνηθισμένα και μάλλον δεν τους αφορά ο συγκεκριμένος τίτλος, μια και οι ξένες, διάσημες εφαρμογές είναι -αν μη τι άλλο- πληρέστερες. Βέβαια, θα μου πείτε ότι άλλο είναι να αποκτήσετε κάποια εφαρμογή που κοστίζει αρκετά "μαλλιά κεφαλής" και άλλο έναν τίτλο που και πολύ φθηνότερος είναι και ελληνικός. Ομως, κακά τα ψέματα, και πειρατικά CDs κυκλοφορούν και οι εφαρμογές αυτές (οι διάσημες ξένες) είναι διαθέσιμες για download από το Δίκτυο ή από τα CDs των περιοδικών του χώρου - σε shareware έκδοση, βέβαια. Ακόμη υπάρχουν και οι hackers... Αλλωστε και η (ιδιαίτερα σημαντική για το πρόγραμμα) επιλογή για δημιουργία ετικετών για CD και κασέτες δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί μόνο για μη πειρατικούς σκοπούς...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Γεννάδειος Σχολή
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 100 MHz, Windows 95/98, 16MB RAM, CD-ROM 12x, 16-bit χρώματα οθόνης, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, 163 45 Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645-6
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας
Jason_do@hotmail.com

...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Το σκηνικό στο χώρο των καρτών γραφικών αλλάζει άρδην κάθε έξι μήνες, αφού οι περισσότεροι κατασκευαστές έχουν στόχο αυτή τη χρονική περίοδο για την παρουσίαση νέων προϊόντων. Εμείς διαλέξαμε και σας παρουσιάζουμε τα προϊόντα που διαθέτουν τη βέλτιστη σχέση τιμής προς απόδοση, ενώ αναλύουμε και τα βασικά χαρακτηριστικά τους, ώστε να ξέρετε τι αγοράζετε.



Οι νεότερες κάρτες γραφικών προσφέρουν απόδοση που θα ζήλευαν πολλά workstations εξειδικευμένα στην παραγωγή γραφικών. Αυτό συμβαίνει διότι η αγορά είναι πολύ μεγάλη, με αποτέλεσμα τα προϊόντα να αντικαθίστανται πολύ γρήγορα και να προσφέρουν συνεχώς υψηλότερη απόδοση. Είναι χαρακτηριστικό ότι, ενώ μία high-end κάρτα γραφικών που προορίζεται για workstation μπορεί να μείνει στην αγορά για περισσσότερα από δύο χρόνια, χωρίς ο κατασκευαστής να έχει αναπτύξει νέο μοντέλο, οι κάρτες γραφικών που προορίζονται για ψυχαγωγική χρήση ξεφυτρώνουν σαν μανιτάρια, ακόμα και αν δεν προλαβαίνουν να αφομοιωθούν από την αγορά.

Παλαιότερα οι κάρτες γραφικών υπήρχαν μόνο για την απεικόνιση σχεδίων και γενικότερα εικόνων στην οθόνη. Σήμερα έχουν μετατραπεί σε πανίσχυρα εξαρτήματα που ενσωματώνουν την πιο καινοτόμο και πρωτοποριακή τεχνολογία που συναντάται στον κόσμο των υπολογιστών. Ακόμα και ο πιο γρήγορος επεξεργαστής μπορεί να φαίνεται εξαιρετικά αργός στα παιχνίδια -και όχι μόνο-, εάν δεν υποστηρίζεται από μία σύγχρονη κάρτα γραφικών.

ΠΟΛΥΣ ΝΤΟΡΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΤΙΠΟΤΑ;

Υπάρχουν ακόμα άτομα που πιστεύουν ότι οι τρισδιάστατες κάρτες γραφικών αποτελούν απλώς ένα κόλπο του marketing και τίποτα περισσότερο. Υποστηρίζουν δε ότι τα ίδια γραφικά θα μπορούσαν να αναπαραχθούν με την ίδια ταχύτητα σε μία οποιαδήποτε κάρτα γραφικών, αρκεί ο κατασκευαστής να επένδυε σημαντικό χρόνο στην παραγωγή του τίτλου. Θεωρητικά, η παραγωγή σχεδόν αντίστοιχης ποιότητας γραφικών μέσω software είναι έως ένα σημείο εφικτή, ωστόσο -με όλα τα σύγχρονα χαρακτηριστικά ενεργοποιημένα- ούτε ο PentiumV στα 10.000MHz δεν θα μπορούσε να μετακινήσει ένα frame!



Συχνά γίνεται αναφορά στα εντυπωσιακά γραφικά που εμπεριέχουν αρκετά adventures, τα οποία δεν χρησιμοποιούν 3D κάρτα γραφικών. Ωστόσο, τα hand-made ή τα computer-generated γραφικά που συναντώνται στα παιχνίδια του είδους δεν είναι τίποτε άλλο από pre-rendered sequences (δηλαδή, σκηνές που έχουν δημιουργηθεί εκ των προτέρων σε εξειδικευμένο workstation). Ο υπολογιστής μας, λοιπόν, δεν κάνει τίποτε άλλο παρά να τα προβάλλει. Για το λόγο αυτό, εξάλλου, δεν μπορείτε να κινηθείτε ελεύθερα προς όλες τις κατευθύνσεις (όπως μπορείτε στο Quake)! Τα παιχνίδια που απαιτούν κάρτα 3D, από την άλλη, σχεδιάζουν τα γραφικά και ενσωματώνουν τα διάφορα εφέ σε πραγματικό χρόνο, οπότε κάθε σύγκριση μπορεί να χαρακτηριστεί το λιγότερο ατυχής.

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ & ΦΩΤΙΣΜΟΣ

Κατά τη δημιουργία ενός τρισδιάστατου περιβάλλοντος απαιτείται η μετατροπή των συντεταγμένων για απεικόνιση στην οθόνη, δηλαδή σε δύο διαστάσεις, καθώς και η απόδοση του φωτισμού στα textures. Πρόκειται για δύο ιδιαίτερα χρονοβόρες διαδικασίες που έως πρόσφατα αναλάμβανε εξολοκλήρου ο επεξεργαστής του συστήματος. Σήμερα, ωστόσο, έχουν κάνει την εμφάνισή τους δύο ολοκληρωμένα, το GeForce 256 της nVidia και το Savage2000 της S3, που περιλαμβάνουν ενσωματωμένη "μηχανή" μετατροπής και φωτισμού (Transformation & Lighting engine, εν συντομία T&L). Το DirectX 7.0 επιτρέπει στην κάρτα γραφικών να υλοποιεί τις ανωτέρω λειτουργίες εφόσον περιλαμβάνει εξειδικευμένο επεξεργαστή. Για να πάρετε μια ιδέα του πόσο ισχυρή είναι η hardware "μηχανή" T&L αναφέρουμε ότι το GeForce 256 μπορεί να αποδώσει 15 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο σε πραγματικές συνθήκες, τιμή έως δέκα φορές μεγαλύτερη από αυτή που επιτυγχάνουν οι πιο ισχυροί επεξεργαστές.

Για να δούμε, ωστόσο, τα αποτελέσματα στην πράξη δεν αρκεί να έχουμε μια κάρτα γραφικών που να βασίζεται σε ένα από τα προαναφερθέντα ολοκληρωμένα, αλλά θα πρέπει

το ίδιο το παιχνίδι να υποστηρίζει hardware T&L. Τα hardware T&L συμβατά παιχνίδια (τα πρώτα δείγματα των οποίων θα κάνουν σύντομα την εμφάνισή τους στην αγορά), θα διαθέτουν τεράστιο αριθμό πολυγώνων, οπότε θα προσφέρουν απίστευτα αληθοφανείς χαρακτήρες, πραγματικά ρεαλιστικές σκηνές και γενικότερα γραφικά που θα συγκρίνονται άνετα με αυτά των κορυφαίων coin-ops. Επίσης, θα μένει ελεύθερος χρόνος στον επεξεργαστή, ώστε να ασχολείται με άλλους τομείς ενός παιχνιδιού, όπως η τεχνητή νοημοσύνη.

ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ DVD ΤΑΙΝΙΩΝ

Αρκετές σύγχρονες κάρτες γραφικών περιλαμβάνουν εξειδικευμένα χαρακτηριστικά για την επιτάχυνση του αλγορίθμου συμπίεσης MPEG2 που χρησιμοποιούν οι ταινίες σε DVD.

Οι τεχνικές motion compensation και iDCT περιορίζουν σημαντικά το βάρος της αποσυμπίεσης που αναλαμβάνει ο επεξεργαστής, ώστε να μπορείτε να παρακολουθήσετε βίντεο χωρίς "σπασίματα" και με σχετικά αργούς επεξεργαστές. Την τεχνική motion compensation υποστηρίζουν τα ολοκληρωμένα Rage Pro και Rage 128 της ATI, το GeForce 256 της nVidia, τα Savage3D, Savage4 και Savage2000 της S3, το chipset i810 της Intel, καθώς και τα chipsets 300, 540 και 630 της SiS. Τα ATI Rage 128 και SiS 630 υποστηρίζουν επίσης την τεχνική iDCT, οπότε ελαχιστοποιούν την επιβάρυνση του επεξεργαστή.

Με μία κάρτα γραφικών που υποστηρίζει motion compensation, μπορείτε να παρακολουθείτε ταινίες DVD με ικανοποιητική απόδοση σε επεξεργαστές Celeron στα 300MHz. Στην αντίθετη περίπτωση θα χρειαστείτε επεξεργαστή με συχνότητα 400MHz, ώστε να μην έχετε απώλεια frames.

ΤΥΠΟΙ ΜΝΗΜΗΣ

Οι τύποι μνήμης που χρησιμοποιούσαν οι κάρτες γραφικών παλαιότερων γενεών εγκαταλείφθηκαν προς τέρψιν της φθηνότερης αλλά αποδοτικότερης μνήμης SDRAM (Synchronous Data RAM). Ενας παρεμφερής τύπος μνήμης, η επονομαζόμενη SGRAM (Synchronous Graphics RAM), εξακολουθεί να χρησιμοποιείται σε ορισμένα προϊόντα, καθότι προσφέρει ελαφρά υψηλότερες επιδόσεις κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες. Η νεότεροι τύποι μνήμης με τις ονομασίες DDR SDRAM και DDR SGRAM προσφέρουν διπλάσια διαμεταγωγή στην ίδια συχνότητα λειτουργίας, οπότε θα υποστηρίζονται

ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΟΡΩΝ 3D

Ακολουθεί αναφορά στις σημαντικότερες τεχνικές επεξεργασίας 3D που ενδέχεται να περιλαμβάνονται στον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών.

ALPHA BLENDING
Τεχνική που χρησιμοποιείται για τη σωστή απόδοση εφέ διαφάνειας και θαμπάδας σε αντικείμενα που βρίσκονται κάτω από διάφορες διαφανείς ή ημιδιαφανείς επιφάνειες (π.χ. γυαλί).

ANTIALIASING
Τεχνική που χρησιμοποιείται για την εξομάλυνση των ανωμαλιών που παρατηρούνται στα αντικείμενα μίας εικόνας λόγω του τετράγωνου σχήματος των pixels.

ATMOSPHERIC EFFECTS
Η τεχνική αυτή αναφέρεται στο συνδυασμό των τεχνικών Depth Queing και Fogging, οι οποίες προσφέρουν ένα "ατμοσφαιρικό" τοπίο.

BILINEAR TEXTURE FILTERING
Μία από τις σημαντικότερες τεχνικές, της οποίας ο ρόλος είναι να προσφέρει τρισδιάστατη εικόνα χωρίς pixelising (δηλαδή, αφαιρεί τα μεγάλα τετράγωνα pixels).

BUMP MAPPING
Τεχνική που εφαρμόζει πολλαπλά textures σε μία τρισδιάστατη σκηνή, ώστε να προσδώσει την αίσθηση της ανάγλυφης εικόνας.

DEPTH CUEING
Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται για τη μείωση της έντασης και/ή την αλλοίωση του χρώματος ενός αντικειμένου, καθώς αυτό απομακρύνεται από τον παρατηρητή.

DITHERING
Η τεχνική αυτή μπορεί να δημιουργήσει ένα χρώμα το οποίο δεν βρίσκεται στο διαθέσιμο χρωματικό φάσμα.

FOGGING
Τεχνική εξομοίωσης της ομίχλης με διαβαθμιζόμενη θαμπάδα στις διάφορες περιοχές μίας τρισδιάστατης εικόνας.

GOURAUD SHADING
Ανεπτυγμένη τεχνική φωτοσκίασης των πολυγώνων μίας εικόνας.

MIP MAPPING
Χρησιμοποιείται για την αύξηση της λεπτομέρειας ενός αντικειμένου, καθώς αυτό πλησιάζει προς τον παρατηρητή, και τη μείωσή της, καθώς απομακρύνεται.

PERSPECTIVE CORRECTION
Τεχνική που διορθώνει την απόκλιση από τη νοητή γραμμή που εμφανίζεται σε ένα background texture, το οποίο εφαρμόζεται σε εικόνα για να προσδώσει την αίσθηση του βάθους.

PHONG SHADING
Ισχυρή τεχνική για τη φωτοσκίαση των πολυγώνων που απαρτίζουν μία 3D εικόνα. Χρειάζεται, όμως, πολύ μεγάλη υπολογιστική δύναμη.

SPECULAR HIGHLIGHTS
Τεχνική δημιουργίας αντανακλάσεων στα textures, ώστε να δίνεται η εντύπωση ότι αντανακλάται φως στα αντικείμενα, όπως και στον πραγματικό κόσμο.

TEXTURE COMPOSITING, MORPHING, ANIMATION
Οπτικά εφέ που εφαρμόζονται στα textures και αναπαράγονται σε αληθινό χρόνο, ώστε να προσδώσουν μία αίσθηση αληθοφάνειας στην εικόνα.

TEXTURE MAPPING
Διαδικασία που χρησιμοποιείται για την προσθήκη υφής στα αντικείμενα μίας εικόνας.

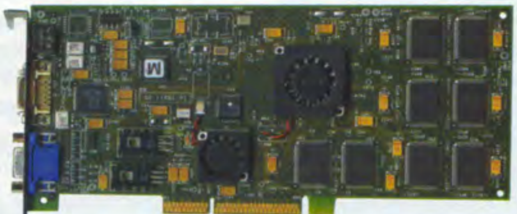
TRILINEAR TEXTURE FILTERING
Είδος φιλτραρίσματος των textures, που δίνει ανώτερα ποιοτικά αποτελέσματα από το Bilinear Texture Filtering, έχει ανάγκη όμως μεγαλύτερης ισχύος.

Z-BUFFERING
Τεχνική ελέγχου του βάθους κάθε πολυγώνου που συνθέτει ένα αντικείμενο -από τη γωνία του παρατηρητή-, έτσι ώστε αντικείμενα που βρίσκονται κρυμμένα πίσω από άλλα σε μία σκηνή να εμφανίζονται και να εξαφανίζονται με μεγάλη ακρίβεια, καθώς ο παρατηρητής μετακινείται.

από αρκετά μελλοντικά ολοκληρωμένα υψηλών επιδόσεων. Οι δύο τύποι μνήμης υποστηρίζονται ήδη από το ολοκληρωμένο GeForce 256 της nVidia.

RAM DAC

Το RAM DAC (Digital to Analog Converter) της κάρτας γραφικών αναλαμβάνει τη μετατροπή του ψηφιακού σήματος σε αναλογικό, προκειμένου να απεικονίσει τα δεδομένα υπό μορφή εικόνων στην οθόνη. Κατά βάση, όσο υψηλότερη είναι η συχνότητα λειτουργίας του τόσο καλύτερη είναι η ποιότητα της εικόνας που παραλαμβάνουμε και τόσο υψηλότερα είναι τα διαθέσιμα refresh rates.



Η χαμηλή συχνότητα λειτουργίας ενός RAM DAC ευθύνεται για τη μείωση των επιδόσεων όταν χρησιμοποιούμε υψηλό refresh rate, αφού η κάρτα γραφικών πρέπει να ανανεώνει ταχύτερα τα δεδομένα που απεικονίζονται στην οθόνη. Ενα αργό RAM DAC πλήττει τις επιδόσεις αναγκάζοντας το ολοκληρωμένο να αναμένει την ολοκλήρωση της μετατροπής του σήματος. Οσο περισσότερα δεδομένα υπάρχουν στη μνήμη της κάρτας γραφικών τόσο περισσότερο χρόνο θα χρειαστεί το RAM DAC να τα "διαβάσει", εξ ου και ο λόγος για τον οποίο οι κάρτες γραφικών προσφέρουν χαμηλότερα refresh rates όσο η ανάλυση ανεβαίνει.

Ολα τα ολοκληρωμένα διαθέτουν πλέον ενσωματωμένο RAM DAC, το οποίο στα νεότερα προϊόντα λειτουργεί με συχνότητα 300 ή 350MHz.

AGP

Οι περισσότερες κάρτες γραφικών που κυκλοφορούν σήμερα στην αγορά υποστηρίζουν το πρότυπο AGP 2X που συμπεριλαμβάνεται στα χαρακτηριστικά του ευρέως χρησιμοποιούμενου chipset AGPset 440BX της Intel. Το νεότερο AGP 4X υποστηρίζεται από τα νέα chipsets i820 και i840 της Intel, καθώς και από τις πιο σύγχρονες κάρτες γραφικών.

Ο δίαυλος AGP (Accelerated Graphics Port) βασίζεται σε δύο κεντρικά τεχνολογικά χαρακτηριστικά. Το πρώτο είναι η δυνατότητα χρησιμοποίησης της κεντρικής μνήμης του υπολογιστή ως μνήμης αποθήκευσης, με αποτέλεσμα ορισμένες λειτουργίες που αφορούν στο 3D, όπως το texture mapping και το Z-buffering, να πραγματώνονται εκεί. Το δεύτερο τεχνολογικό χαρακτηριστικό είναι η σημαντικά αυξημένη μεταφορά δεδομένων σε σχέση με το PCI bus. Το πρότυπο AGP 2X προσφέρει 528MB/s μεταφορά δεδομένων, ενώ το AGP 4X αγγίζει το 1GB/s. Το PCI bus, από την άλλη, μπορεί να μεταφέρει τα δεδομένα με μόλις 133MB/s. Με το bandwidth και τα χαρακτηριστικά που προσφέρει, το AGP μπορεί να εγγυηθεί εντυπωσιακά τρισδιάστατα γραφικά και ανάλογη ταχύτητα, δίχως να απαιτούνται τεράστιες ποσότητες μνήμης από την κάρτα γραφικών.

NVIDIA VANTA 'Η M64;

Ολα τα ολοκληρωμένα έχουν περάσει εδώ και καιρό σε αμιγώς 128-bit αρχιτεκτονική. Ωστόσο, για λόγους εξοικονόμησης κόστους, η nVidia παράγει δύο ολοκληρωμένα που ναι μεν βασίζονται σε 128-bit αρχιτεκτονική, αλλά επικοινωνούν με τη μνήμη στα 64-bit. Τα ολοκληρωμένα Vanta και M64 αποτελούν παραλλαγή του ίδιου νομίσματος και η μόνη διαφορά τους είναι η υποστηριζόμενη μνήμη (16MB για το Vanta και 32MB για το M64).

Τα δύο chips διατηρούν την αρχιτεκτονική του TNT2, αλλά διαφοροποιούνται σε χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, λειτουργούν στη συχνότητα των 110 και 125MHz (ανάλογα με τον κατασκευαστή), ενώ το TNT2 λειτουργεί στα 125 και 150MHz (απλή έκδοση και Ultra αντίστοιχα). Το RAMDAC επίσης διαθέτει συχνότητα 250MHz έναντι 300MHz του TNT2.

Τα εν λόγω ολοκληρωμένα μειονεκτούν σημαντικά στις υψηλές αναλύσεις και στα μεγάλα βάθη χρώματος, καθώς αυξάνεται κατακόρυφα η ποσότητα των δεδομένων που χρειάζεται να μεταφερθεί μεταξύ chip και μνήμης.

DIRECTX

Στην έκδοση DirectX 7.0 του πλέον επικρατέστερου API (Application Programming Interface) της Microsoft, το Direct3D προσφέρει μεταξύ άλλων υποστήριξη της απόδοσης Transformation & Lighting από τον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών. Για όσους δεν γνωρίζουν, το Direct3D είναι ένα μέρος του συνόλου των DirectX APIs, το οποίο δρα ως μεσολαβητής μεταξύ μίας εφαρμογής και της κάρτας γραφικών, ώστε να ενεργοποιηθούν τα 3D χαρακτηριστικά της τελευταίας. Ετσι, δεν απαιτείται η ανάπτυξη ξεχωριστού κώδικα για κάθε ολοκληρωμένο.

Στην πιο πρόσφατη έκδοση, το Direct3D έχει ενισχύσει σημαντικά τη θέση του έναντι των APIs OpenGL και Glide (χρησιμοποιούνται αντίστοιχα από επαγγελματικές εφαρμογές και από τις κάρτες της 3dfx). Για το λόγο αυτό, εξάλλου, η 3dfx ανακοίνωσε πρόσφατα ότι απελευθερώνει τον κώδικα του Glide για περαιτέρω ανάπτυξη και προώθηση από τρίτους κατασκευαστές.

Το DirectX 7.0 λειτουργεί τόσο στα Windows 98 όσο και στα άρτι αφιχθέντα Windows 2000.

ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Η **3dfx Interactive** ήταν η πρώτη εταιρία που έφερε τον κόσμο των τρισδιάστατων γραφικών στους οικιακούς υπολογιστές με το πασίγνωστο Voodoo Graphics. Εκτοτε, αν και απολαμβάνει την υποστήριξη των κατασκευαστών παιχνιδιών, τα προϊόντα της έχουν χάσει σημαντικές μάχες με τον ανταγωνισμό. Το ολοκληρωμένο στο οποίο η κατασκευάστρια βασίζει την τελευταία γενιά των προϊόντων της αντιπροσωπεύει την τρίτη γενιά Voodoo, εξ ου και η ονομασία του Voodoo3. Το Voodoo3 παράγεται σε τρεις εκδόσεις με διαφορετική συχνότητα λει-

ΟΙ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΩΝ

Αδιαμφισβήτητα ο τίτλος των κορυφαίων επιδόσεων ανάμεσα στα προϊόντα που κυκλοφορούν στην αγορά ανήκει δικαιωματικά στο GeForce 256 της nVidia. Το εν λόγω ολοκληρωμένο βρίσκεται μπροστά από τον ανταγωνισμό σε κάθε τομέα, ειδικά όταν υποστηρίζεται από μνήμη DDR SGRAM. Μετά το GeForce 256 ακολουθούν το Voodoo3 3500 της 3dfx και το Riva TNT2 Ultra της nVidia, χωρίς να υπάρχει ξεκάθαρος νικητής. Λίγο χαμηλότερα βρίσκουμε το Voodoo3 3000 και το G400 Max της Matrox. Επεται το Voodoo3 2000 μαζί με το απλό Riva TNT2 και ακολουθεί το επίσης απλό G400. Το Rage 128 της ATI είναι σχεδόν εφάμιλλο σε επιδόσεις με το Riva TNT της nVidia, αλλά και τα δύο προσφέρουν πολύ χαμηλές επιδόσεις σε σύγκριση με τις υπόλοιπες προτάσεις. Ακολουθεί κατά πόδας το M64 ή Vanta της nVidia. Κάπου ενδιάμεσα συναντάμε και το Savage4 της S3. Αποφύγαμε εσκεμμένα να κρίνουμε το νέο Savage2000, καθ' ότι χρειάζεται ακόμα δουλειά στον τομέα των drivers, ώστε να αποκαλύψει τις κρυφές αρετές του. Πάντως, από τα πρώτα δείγματα μετρήσεων, φαίνεται να είναι αρκετά πιο αργό από το GeForce 256 στα περισσότερα παιχνίδια. Ιδωμεν...

τουργίας και τοποθετείται σε ισάριθμα προϊόντα. Το **Voodoo3 2000** τρέχει στα 143MHz, το **Voodoo3 3000** στα 166MHz και το **Voodoo3 3500** στα 183MHz. Ολες οι κάρτες περιλαμβάνουν μνήμη 16MB SDRAM, της οποίας η συχνότητα λειτουργίας είναι ίδια με τη συχνότητα του εκάστοτε ολοκληρωμένου. Το RAMDAC τρέχει στα 300MHz στις κάρτες Voodoo3 2000 και Voodoo3 3000 και στα 350MHz στη Voodoo3 3500. Η τελευταία περιλαμβάνει επίσης ενσωματωμένο TV-tuner για τη λήψη τηλεοπτικών σταθμών, ενώ διαθέτει και δυνατότητες video capture. Η Voodoo3 3000, από την άλλη, διαθέτει TV-out για σύνδεση με την τηλεόραση.

Η τιμές των καρτών της 3dfx έχουν υποστεί μία ελαφριά αύξηση τους τελευταίους μήνες. Η Voodoo3 2000 κοστίζει περίπου 40.000 δρχ. στην έκδοση bulk και 42.500 δρχ. στη retail. Η Voodoo3 3000 θα σας στοιχίσει 51.000 δρχ. στην έκδοση bulk και 58.500 δρχ. στην έκδοση retail. Συνοδεύεται από τα παιχνίδια FIFA 99, Descent 3 και Unreal. Η Voodoo3 3500, τέλος, απαιτεί 91.500 δρχ. στην έκδοση bulk και 98.000 δρχ. στη retail έκδοσή της, ενώ συνοδεύεται από το παιχνίδι Unreal και την εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο Ulead VideoStudio 3. Το κορυφαίο μοντέλο αδυνατεί να αντιμετωπίσει τον ανταγωνισμό, αφού η τιμή του είναι πολύ υψηλή γι' αυτά που προσφέρει (ακόμα και αν συμπεριλάβετε το επιπλέον κόστος του TV-tuner).

Το μοντέλο **V6600** της **Asus** χρησιμοποιεί το νεότερο δημιούργημα της nVidia, με την ονομασία GeForce 256. Η κάρτα υποστηρίζεται από 32MB SDRAM, αλλά κοστίζει 104.000 δρχ. σε έκδοση retail, χωρίς να προσφέρει κάτι το ξεχωριστό πέρα από το ολοκληρωμένο που διαθέτει. Στις 120.000 δρχ. συναντάμε τη **V6600 Deluxe**, η οποία περιλαμβάνει επιπλέον τρισδιάστατα γυαλιά, TV-out, είσοδο σήματος για video capture και μνήμη SGRAM, οπότε αποτελεί περισσότερο ολοκληρωμένη και συνολικά ασύγκριτα καλύτερη αγορά. Η Deluxe συνοδεύεται από τα παιχνίδια Drakan και Rollcage, ενώ η απλή από τα Turok και Extreme G2.

Η **Creative** έχει εισέλθει εδώ και καιρό δυναμικά στο χώρο των καρτών γραφικών. Από τις ταχύτερες κάρτες γραφικών που μπορείτε να αποκτήσετε σήμερα και η καλύτερη από πλευράς κόστους προς απόδοση είναι το μοντέλο **Riva TNT2 Ultra Gamer** που θα σας στοιχίσει 55.000 δρχ. Το ολοκληρωμένο που περιλαμβάνει φυσικά δεν είναι άλλο από το Riva TNT2 Ultra της nVidia, το οποίο υποστηρίζεται από 32MB SGRAM. Η κάρτα συνοδεύεται από τα παιχνίδια Expendable και Rollcage. Η **Annihilator** είναι η νεότερη κάρτα γραφικών της Creative, η οποία βασίζεται στο κορυφαίο ολοκληρωμένο nVidia GeForce 256. Βγαίνει σε δύο εκδόσεις (**απλή** και **Pro**), με μόνη διαφορά στον τύπο μνήμης που χρησιμοποιείται. Η απλή χρησιμοποιεί 32MB SDRAM, ενώ η Pro 32MB DDR SGRAM, με αποτέλεσμα να προσφέρει σαφώς ανώτερες επιδόσεις. Η παραγωγή της απλής Annihilator σταμάτησε προτού καλά καλά ξεκινήσει η διάθεσή της στα καταστήματα, αλλά μπορείτε να τη βρείτε σε stock στην τιμή των 80.500 δρχ. Συνοδεύεται από πολλά utilities και demos καθώς και από την εφαρμογή αναπαραγωγής DVD ταινιών WinDVD της InterVideo. Η Annihilator Pro κοστίζει 102.500 δρχ., αλλά είναι η ταχύτερη κάρτα γραφικών που θα βρείτε σήμερα για ψυχαγωγική χρήση! Σημειώνουμε ότι περιλαμβάνει όλο το software της απλής Annihilator καθώς και τα παιχνίδια Need for Speed 4 και Dragoth Moore Zoological Gardens.

TIPS

- Η nVidia παράγει δύο εκδόσεις του Riva TNT2, την απλή και την Ultra. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, για την απλή έκδοση προτείνεται συχνότητα λειτουργίας 125MHz με 150MHz για τη μνήμη, ενώ για την Ultra 150MHz με 175MHz για τη μνήμη. Σε κάθε περίπτωση το RAMDAC λειτουργεί στα 300MHz.
- Η αρχιτεκτονική σχεδίαση του Voodoo3 της 3dfx μειονεκτεί σε αρκετά σημεία. Το ολοκληρωμένο δεν υποστηρίζει 32-bit χρώμα, μπορεί να απεικονίσει textures περιορισμένου μεγέθους (256x256 pixels, τη στιγμή που ο ανταγωνισμός προσφέρει έως 2.048x2.048 pixels) και δεν διαθέτει υποστήριξη των κυριότερων χαρακτηριστικών του AGP bus. Ετσι, παρά την υψηλή ταχύτητα που προσφέρει, μπορεί να αντιμετωπιστεί ως λύση περιορισμένης χρονικής διάρκειας.

Η γνωστή **Diamond,** που έχει πλέον εξαγοραστεί από την S3, έχει σταματήσει ουσιαστικά τις επαφές με κατασκευαστές ολοκληρωμένων. Η





νέα **Viper II Z200**, που περιλαμβάνει το νέο ολοκληρωμένο S3 Savage2000 και 32MB SDRAM, κοστίζει 77.000 δρχ. σε retail έκδοση και 1.500 δρχ. φθηνότερα σε bulk. Περιλαμβάνει επίσης TV-out για την παρακολούθηση των αγαπημένων σας παιχνιδιών από την τηλεόραση. Στη retail έκδοση συνοδεύεται από το παιχνίδι Trickstyle και πολλά demos. Το μοντέλο **Viper V770**, που βασίζεται στο ολοκληρωμένο nVidia Riva TNT2 και υποστηρίζεται από 32MB SDRAM, κοστίζει 48.000 δρχ. στη retail έκδοση και 41.000 δρχ. στην bulk. Συνοδεύεται από την εφαρμογή αναπαραγωγής DVD ταινιών SoftDVD της Zoran.

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ;

Οπως ενδεχομένως θα παρατηρήσατε, γνωστοί κατασκευαστές όπως η ATI και η Matrox λείπουν από τις προτάσεις μας, καθώς δεν προσφέρουν ανταγωνιστικά προϊόντα για τον απαιτητικό gamer. Τα προϊόντα της πρώτης προσφέρουν χαμηλές επιδόσεις στο 3D τμήμα, οπότε προτείνονται μόνο σε εκείνους που θέλουν να παρακολουθούν ταινίες DVD, ενώ η Matrox υπερκοστολογεί τις κάρτες της χωρίς προφανή αιτία. Βέβαια, ορισμένα μοντέλα περιλαμβάνουν το εντυπωσιακό χαρακτηριστικό DualHead για τη χρήση δύο monitors ταυτοχρόνως, αλλά αυτό είναι κάτι που προορίζεται για σχετικά εξειδικευμένες χρήσεις. Οσοι πάντως αναζητούν κάρτα γραφικών με πολύ χαμηλό κόστος και ικανοποιητικές επιδόσεις θα βρουν στην αγορά μοντέλα "ανώνυμων" κατασκευαστών, όπως η Chronos και η M-tek, που βασίζονται στο ολοκληρωμένο TNT2 M64 της nVidia. Η τιμή για την έκδοση των 16MB δεν ξεπερνά τις 25.000 δρχ., ενώ η έκδοση των 32MB δεν προτείνεται, καθώς αγγίζει τα οικονομικά επίπεδα άλλων -καλύτερων- καρτών.

Bulk: Οι κάρτες που δεν έρχονται συσκευασμένες και άρα συνοδεύονται μόνο από drivers, συνήθως χωρίς εγχειρίδιο χρήσης.

Retail: Οι κάρτες που διαθέτουν κανονική συσκευασία, τα απαραίτητα εγχειρίδια και συνοδεύονται συνήθως από ένα ή περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια.

Ολες οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

PC

USER POWER

Μπόλικα τα γράμματά σας προς τη στήλη και σε αυτό το τεύχος, θίγουν μια αρκετά μεγάλη ποικιλία θεμάτων. Δεν λείπουν μάλιστα και οι έπαινοι, που συνήθως σπανίζουν. Ας δούμε λοιπόν μαζί όλα αυτά που σας προβληματίζουν και σχετίζονται, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, με τα πολυαγαπημένα μας PCs.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΠΑΡΑΠΟΝΑ & ΕΠΑΙΝΟΙ

Ας ξεκινήσουμε με τον Δημήτρη, ο οποίος θίγει μερικά πολύ ενδιαφέροντα ζητήματα από την ελληνική πραγματικότητα:

"Αγαπητό 'PC Master',

Λέγομαι Δημήτρης και είμαι 18 ετών. Στο χώρο της πληροφορικής μπήκα εδώ και περίπου 3 χρόνια, όταν ήμουν στη Β' λυκείου σε Τ.Ε.Λ. Είμαι τακτικός αναγνώστης σου τον τελευταίο 1 1/2 χρόνο και οφείλω να ομολογήσω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για PC. Μετά το σχετικό γλείψιμο (με μπόλικα σάλια, μικρόβια κ.λπ.) έρχομαι στο βραστό... εεε, θέλω να πω στο ψητό.

1) Οπως είναι ήδη γνωστό, τα περισσότερα σχολεία δεν έχουν την απαραίτητη υποδομή για το μάθημα της πληροφορικής (το γεγονός, ότι τα εργαστήρια στο λύκειο όπου πήγαινα ήταν στο υπόγειο του κτιρίου και οι υπολογιστές κάτι 386 που έπαιρναν μπροστά με... μανιβέλα, νομίζω πως αρκεί για να καταλάβετε τι ακριβώς συμβαίνει). Ευτυχώς, που οι φιλότιμες προσπάθειες, τόσο των καθηγητών όσο και των μαθητών, έκαναν την όλη κατάσταση πιο υποφερτή. Ερχομαι λοιπόν στο εξής ερώτημα: ***Πώς το αρμόδιο υπουργείο (ΥΠΕΠΘ) θέλει να 'αναβαθμιστεί' η παιδεία από τη στιγμή που δεν φροντίζει για την αναβάθμιση του σχολικού περιβάλλοντος;***

2) Το δεύτερο ερώτημά μου έχει να κάνει με το περιβόητο σύστημα TAXIS, που εφαρμόζεται σχεδόν σε όλες τις εφορίες της χώρας. Επειδή δουλεύω σε λογιστήριο, η επαφή μου με τις εφορίες είναι σχεδόν καθημερινή. Εχω παρατηρήσει ότι οι περισσότεροι υπολογιστές είναι 486 ή Pentium το πολύ 66 ή 100MHz και το σύστημα λειτουργεί σε Windows 3.11. Πολλές φορές οι 'υπολογιστές' τους κρεμάνε, με αποτέλεσμα πολυάριθμες ουρές και σπάσιμο νεύρων. Αξίζει να σημειωθεί ότι δεν έχω δει ούτε έναν προγραμματιστή μέσα στις εφορίες για να επαναφέρει το πρόγραμμα σε περίπτωση κρεμάσματος. Με δεδομένα τη συνεχή εισροή στοιχείων και την παλαιότητα των υπολογιστικών συστημάτων, σε 2-3 χρόνια δεν θα χρειαστεί αναβάθμιση και αν ναι, δεν θα υπάρξει επιπλέον ταλαιπωρία για τους φορολογουμένους; Προφανώς όμως το κράτος θέλει να ρουφάει, παρά να δίνει.

Φιλικά,

Δημήτρης Μπαντουράκης"

Αγαπητέ Δημήτρη,

Η υπολογιστική υποδομή στα σχολεία και τον δημόσιο τομέα είναι όντως μία πονεμένη υπόθεση στη χώρα μας. Ειδικά για τα πρώτα, που αφορούν άλλωστε σε μία μεγάλη μερίδα των αναγνωστών μας, περιμένουμε και από άλλους φίλους να μας στείλουν τις απόψεις και εμπειρίες τους, ώστε να αφιερώσουμε σε κάποιο τεύχος του περιοδικού ολόκληρη τη στήλη μας στο θέμα "Εκπαίδευση και Πληροφορική".

Ωρα να περάσουμε όμως στις απόψεις του Χρήστου:

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Σας έχω στείλει και άλλες φορές e-mail, χωρίς να έχω την απαίτηση να δημοσιευθεί. Αυτό όμως θα σας παρακαλούσα να το δημοσιεύσετε. Αφορμή μού δόθηκε από το τελευταίο τεύχος του 'PC Master'. Ολη η συζήτηση που έχει ανοίξει αφορά στην πειρατεία στην Ελλάδα. Ειδικά στη Γεννάδειο, το μόνο που ξέρουν είναι να καταριούνται τους πειρατές και να βάζουν χίλιους δύο κώδικες στα προϊόντα τους. Αυτό και μόνο δείχνει την ελληνική μιζέρια. Αντί να φτιάξουν προγράμματα και να απευθυνθούν στην παγκόσμια αγορά, μεμψιμοιρούν. Φαντάζεστε η Pyro Studios να έβγαζε το Commandos, που πούλησε 700.000 κομμάτια, μόνο για την Ισπανία πόσα θα πούλα-



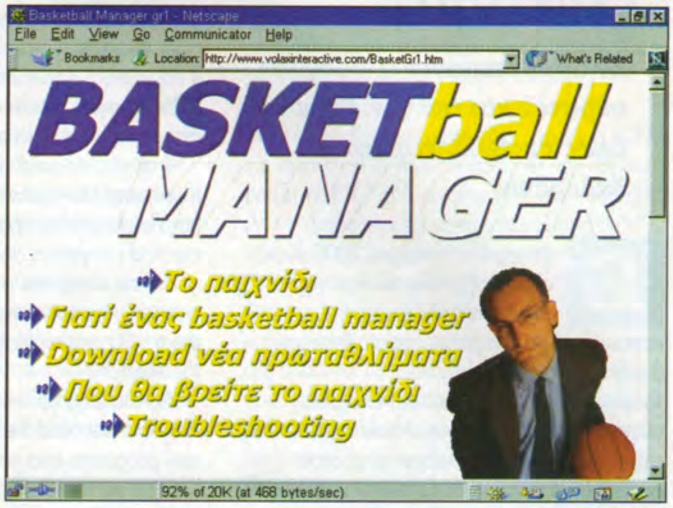
γε; Ή την Appeal να έβγαζε το Outcast μόνο για το Βέλγιο; Ολες οι χώρες της Ευρώπης φτιάχνουν ωραιότατα παιχνίδια που κυκλοφορούν σε όλο τον κόσμο. Μόνο η Ελλάδα έχει κλειστεί στο καβούκι της. Ας βγάλουν λοιπόν τίτλους που απευθύνονται στην τεράστια αγορά του εξωτερικού και ας αδιαφορήσουν για την ελληνική αγορά των λίγων χιλιάδων πωλήσεων. Θα μου πείτε: 'Η εταιρία δεν θα πρέπει να στηριχθεί στην εγχώρια αγορά πρώτα και έπειτα να εξαπλωθεί;' Μα αν η εγχώρια αγορά χρειαστεί χρόνια για να ωριμάσει, όλο αυτό το διάστημα οι εταιρίες λογισμικού θα είναι υπανάπτυκτες; Εδώ υπάρχουν μερικοί που θεωρούν κατάρα να αγοράσουν ένα γνήσιο παιχνίδι και αντιγράφουν παιχνίδια των 8 CDs.

Ευχαριστώ,

Χρήστος"

Φίλε Χρήστο,

Εχοντας μιλήσει με ανθρώπους των ελληνικών εταιριών, θα μου επιτρέψεις να παρατηρήσω πως τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι. Καταρχήν, η Ελλάδα δεν διαθέτει το τεράστιο έμψυχο δυναμικό άλλων πολυπληθέστερων χωρών, όπου όποια πέτρα κι αν σηκώσεις, σίγουρα κάποιον... προγραμματιστή θα βρεις από κάτω. Αυτό που έχει τη μεγαλύτερη σημασία προκειμένου να ορθοποδήσει μια εταιρία σχεδιασμού νέων παιχνιδιών δεν είναι τόσο τα χρήματα που θα επενδύσει (χωρίς αυτό να σημαίνει πως το οικονομικό κομμάτι δεν παίζει ρόλο και μάλιστα σημαντικό) όσο η στελέχωσή της από όσο το δυνατόν περισσότερους γραφίστες, προγραμματιστές, σεναριογράφους κ.λπ. Γιατί αυτό; Μα επειδή, ακόμα κι αν αποφασίσει κάποιος να ξεκινήσει τη δημιουργία ενός νέου τίτλου με χαμηλό badget, δεν έχει την πολυτέλεια να καθυστερήσει για πολύ την ολοκλήρωση του project, αφού στην πορεία είτε τα εργαλεία και η τεχνολογία που χρησιμοποιεί θα καταστούν παρωχημένα είτε θα αρχίσουν να παρουσιάζονται ασυμβατότητες ανάμεσα στο υπό κατασκευή software και στο νέο hardware που θα έχει στο μεταξύ εμφανιστεί ή στις καινούριες εκδόσεις των λειτουργικών που θα έχουν κυκλοφορήσει. Ο μόνος τρόπος για να το αντιμετωπίσεις αυτό είναι να διαθέτεις πολλά άτομα στην ομάδα σου, ώστε ακόμα κι αν δεν μπορέσεις να αποφύγεις την καθυστέρηση, τουλάχιστον να είσαι σε θέση να αντιμετωπίσεις γρήγορα τα προβλήματα. Και, δυστυχώς, άτομα που να είναι σε θέση να δουλέψουν σωστά και επαγγελματικά σε τέτοιες θέσεις στη χώρα μας δεν υπάρχουν σε επάρκεια, αφού ακόμα και οι λίγοι που θα είχαν τη διάθεση να υποστούν τις δυσκολίες και τις θυσίες που προϋποθέτει το να είσαι μέλος σε μία ομάδα ανάπτυξης νέων games, θα βρεθούν αργά ή γρήγορα μπροστά στη στρατιωτική θητεία τους, στην πίεση από το οικογενειακό περιβάλλον για μια πιο "νορμάλ" καριέρα που θα αφήνει ζεστό χρήμα κι όχι μόνο ελπίδες για το μέλλον και πάει λέγοντας. **Από την άλλη, λίγοι επιχειρηματίες θα επένδυαν ποτέ χρήματα για να φτιάξουν ένα παιχνίδι που θα πουλήσει στη διεθνή αγορά, όταν ξέρουν πως έχουν να αντιμετωπίσουν καθιερωμένες εδώ και χρόνια engines ή developers με τεράστια πείρα και καταξίωση στο χώρο.** Κακά τα ψέματα, αυτό το τρένο έπρεπε να το είχαμε προλάβει όταν ξεκίνησε - τώρα είναι μάλλον δύσκολο να καταφέρουμε να χωθούμε έστω και στο τελευταίο βαγόνι, αν και, για να μην κλείσω απαισιόδοξα, ποτέ δεν ξέρεις τι γίνεται (ειδικά στο χώρο των adventures υπάρχει ακόμα πολύ ψωμί, αφού αφ' ενός τον πρώτο ρόλο παίζει η φαντασία και όχι η τεχνολογία, αφ' ετέρου υπάρχει διεθνώς μια ύφεση που υποβοηθά τις προσπάθειες των νέων δημιουργών. Τολμώ μάλιστα την πρόβλεψη πως δεν αποκλείεται να δούμε κάποιες ευχάριστες ελληνικές εκπλήξεις που αφορούν στο συγκεκριμένο genre)...



Αυτό που έχει τη μεγαλύτερη σημασία προκειμένου να ορθοποδήσει μια εταιρία σχεδιασμού νέων παιχνιδιών δεν είναι τόσο τα χρήματα που θα επενδύσει -χωρίς αυτό να σημαίνει πως το οικονομικό κομμάτι δεν παίζει ρόλο και μάλιστα σημαντικό- όσο η στελέχωσή της από όσο το δυνατόν περισσότερους γραφίστες, προγραμματιστές, σεναριογράφους κ.λπ.

Κλείνουμε γι' αυτό το δεκαπενθήμερο με τους επαίνους που σας γράφαμε στην αρχή. Απευθύνονται προς τη Volax Interactive, προέρχονται από το φίλο μας Sam και... τους προσυπογράφουμε αφού, αν μη τι άλλο, οι άνθρωποι της Volax δείχνουν να διαθέτουν μεράκι και αγάπη γι' αυτό που κάνουν.

"Αγαπητό 'PC Master',

Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και έτσι πιστεύω πως δεν είναι ανάγκη να επαναλάβω το πόσο καλό περιοδικό είσαι. ***Ο λόγος που σου γράφω είναι το παιχνίδι Basketball Manager της Volax Interactive. Στην κυριολεξία ποτέ δεν περίμενα πως ελληνική εταιρία θα έβγαζε τόσο καλό παιχνίδι (χωρίς φυσικά να θέλω να υποτιμήσω κανέναν).*** *Εχει ένα πολύ όμορφα φτιαγμένο gameplay, ενώ, όπως έχω πληροφορηθεί, από τον Φεβρουάριο κυκλοφορεί στα καταστήματα Παπασωτηρίου ένα CD που θα περιλαμβάνει τα downloads που υπάρχουν στο Διαδίκτυο και έτσι ακόμα και όσοι δεν θα έχουν πρόσβαση θα μπορούν να χαρούν τα updates του παιχνιδιού.*

Φιλικά,

Sam Gamgee

ΥΓ.: Ελπίζω να μην πιστεύει κανείς ότι είμαι βαλτός (κάθε άλλο!)"

Κάπου εδώ σας αποχαιρετάμε. Ραντεβού το επόμενο δεκαπενθήμερο, οπότε ελπίζουμε οι έπαινοι να είναι περισσότεροι από τα παράπονα! Λέτε να το δούμε κάποια στιγμή κι αυτό; PC

ΨΗΦΙΑΚΗ ΓΕΝΕΣΙΣ!

Εν αρχή εποίησεν ο Θεός τον ουρανόν και την γην. Πότε όμως εποίησε τα ψηφιακά δεδομένα;

Εφτασαν τα Windows 2000. Κατά σατανική (;) σύμπτωση, λίγες μέρες μετά την επίσημη παρουσίασή τους, έφτασε στο mailbox μου ένα ξεκαρδιστικό e-mail.

Το κείμενο που ακολουθεί αποτελεί μία... σύγχρονη έκδοση του κεφαλαίου της Γενέσεως της Αγίας Γραφής, προσαρμοσμένη στον κόσμο των υπολογιστών. Το κείμενο αυτό μου έστειλε ο φίλος και συνάδελφος Κώστας στην αγγλική γλώσσα, στην οποία και το παραθέτω. Δυστυχώς, οι προσπάθειες ακριβούς μετάφρασής του στα ελληνικά απέβησαν άκαρπες, καθώς καμία από αυτές δεν κατάφερε να αποδώσει το ύφος του αρχικού κειμένου. Ωστόσο, μετά το αυθεντικό κείμενο, θα βρείτε και μία ελεύθερη μετάφραση, δωράκι για όσους δεν τα καταφέρνουν τόσο καλά με τα αγγλικά. Θέλω να τονίσω εξαρχής ότι η ενέργεια αυτή γίνεται καλή τη πίστει και με κανέναν τρόπο δεν θα ήθελε να προσβάλει το θρησκευτικό μας αίσθημα. Δείτε το πόνημα τούτο με μια ανάλαφρη ματιά, ως ένα εμπνευσμένο κείμενο που διακωμωδεί με έξυπνο τρόπο τα δρώμενα στην παγκόσμια αγορά πληροφορικής.

The book of Genesis in the high tech era

1. *In the beginning God created the Bit and the Byte. And from those he created the Word.*

2. *And there were two Bytes in the Word; and nothing else existed. And God separated the One from the Zero; and he saw it was good.*

3. *And God said - Let the Data be; And so it happened. And God said - Let the Data go to their proper places. And He created floppy disks and hard disks and compact disks.*

4. *And God said - Let the computers be, so there would be a place to put floppy disks and hard disks and compact disks. Thus God created computers and called them Hardware.*

5. *And there was no Software yet. But God created programs; small and big... And told them - Go and multiply yourselves and fill all the Memory.*

6. *And God said -I will create the Programmer; And the Programmer will make new programs and govern over the computers and programs and Data.*

7. *And God created the Programmer; and put him at Data Center; And God showed the Programmer the Catalog Tree and said - You can use all the volumes and subvolumes but DO NOT USE Windows.*

8. *And God said - It is not good for the Programmer to be alone. He took a bone from the Programmer's body and created a creature that would look up at the Programmer; and admire the Programmer; and love the things the Programmer does; And God called the creature: the User.*

9. *And the Programmer and the User were left under the naked DOS and it was good.*

10. *But Bill was smarter than all the other creatures of God. And Bill said to the User - Did God really tell you not to run any programs?*

11. *And the User answered - God told us that we can use every program and every piece of Data but told us not to run Windows or we will die.*

12. *And Bill said to the User - How can you talk about something you did not even try. The moment you run Windows you will become equal to God. You will be able to create anything you like by a simple click of your mouse.*

13. *And the User saw that the fruits of the Windows were nicer and easier to use. And the User saw that any knowledge was useless - since Windows could replace it.*

14. *So the User installed the Windows on his computer; and said to the Programmer that it was good.*

15. *And the Programmer immediately started to look for new drivers. And God asked him - What are you looking for? And the Programmer answered - I am looking for new drivers because I can not find them in the DOS. And God said - Who told you you need drivers? Did you run Windows? And the Programmer said - It was Bill who told us to!*

16. *And God said to Bill - Because of what you did you will be hated by all the creatures. And the User will always be unhappy with you. And you will always sell Windows.*

17. *And God said to the User - Because of what you did, the Windows will disappoint you and eat up all your Resources; and you will have to use lousy programs; and you will always rely on the Programmer's help.*

18. *And God said to the Programmer - Because you listened to the User you will never be happy. All your programs will have errors and you will have to fix them and fix them to the end of time.*

19. *And God threw them out of the Data Center and locked the door and secured it with a password.*



Φοβερό, έτσι; Στην εντελώς ελεύθερη μετάφραση που ακολουθεί πιθανότατα να έχω κάνει κάποια λάθη, καθώς η γλώσσα της Αγίας Γραφής δεν είναι και το δυνατό μου σημείο...

Το Βιβλίο της Γενέσεως στην εποχή της υψηλής τεχνολογίας.

1. Εν αρχή εποίησεν ο Θεός το Bit και το Byte. Και εξ αυτών εδημιούργησε τη λέξη (Word).

2. Και εποίησεν Bytes, δύο σε κάθε Word. Και διεχώρισεν ο Θεός το Ενα και το Μηδέν και είδε ότι ήτο καλόν.

3. Και είπεν ο Θεός, "Γενηθήτω Δεδομένα". Και έγινεν ούτω. Και είπεν ο Θεός, "Ας συναχθώσι τα Δεδομένα στους κατάλληλους τόπους". Και εποίησεν floppy disks και σκληρούς δίσκους και CDs.

4. Και είπεν ο Θεός, "Γενηθήτω computers

δίσκοι και τα CDs". Και εποίησεν ο Θεός τους υπολογιστές και Hardware ονόμασε αυτούς.

5. Και Software δεν υφίστατο. Αλλά ο Θεός προγράμματα εποίησεν μικρά και μεγάλα. Και ευλόγησεν αυτά ο Θεός λέγων, "Αυξάνεσθε και πληθύνεσθε και γεμίσατε όλη την Μνήμη".

6. Και είπεν ο Θεός, "Ας κάμομεν τον Προγραμματιστήν. Και ο Προγραμματιστής θα δημιουργεί νέα προγράμματα και θα εξουσιάζει επί των υπολογιστών και των προγραμμάτων και των δεδομένων".

7. Και ο Θεός εποίησε τον Προγραμματιστήν και έθεσε αυτόν εις το Data Center. Και έδειξε ο Θεός στον Προγραμματιστήν την Δενδρική Δομή. Προσέταξε δε Κύριος ο Θεός εις τον Προγραμματιστήν λέγων, "Πάντα κατάλογον και υποκατάλογον ελευθέρως θέλεις ποιείς χρήσιν, πλην των Windows".

8. Και είπεν Κύριος ο Θεός, "Δεν είναι καλόν να είναι ο Προγραμματιστής μόνος". Και επέβαλεν Κύριος ο Θεός έκστασιν επί τον Προγραμματιστήν, και εκοιμήθη. Και έλαβεν μίαν εκ των πλευρών αυτού και κατεσκεύασεν δημιούργημα το οποίον εθαύμαζε τον Προγραμματιστήν. Και ελάτρευε τα κατασκευάσματα αυτού. Και ο Θεός ονόμασε το δημιούργημα αυτού Χρήστη.

9. Και ο Προγραμματιστής και ο Χρήστης ευρίσκοντο κάτω από το γυμνό DOS και ήτο καλόν.

10. Ο δε Bill Gates ήτο το φρονιμότερον πάντων των δημιουργημάτων τα οποία έκαμεν Κύριος ο Θεός. Και είπεν ο Bill Gates προς τον Χρήστην, "Τω όντι είπεν ο Θεός μην εκινήσητε κανένα πρόγραμμα;".

11. Και είπεν ο Χρήστης προς τον Bill Gates, "Πάντα τα προγράμματα δυνάμεθα εκινήσωμεν και πάντων των δεδομένων δυνάμεθα ποιήσωμεν χρήσιν. Των δε Windows, είπεν ο Θεός, μην ποιήσητε χρήσιν αυτών, μηδέ εγγίσητε αυτά, διά να μην αποθάνητε".

12. Και είπεν ο Bill Gates προς τον Χρήστην, "Πώς μπορείτε να ομιλείτε για κάτι που δεν έχετε δοκιμάσει; Καθ' ην ημέραν εκινήσητε τα Windows θέλετε είσθε ως θεοί. Δύνασθε να ποιείτε τα πάντα με εν απλό κλικ του μυός (mouse)".

13. Και είδεν ο Χρήστης ότι οι καρποί των Windows ήτο αρεστοί στους οφθαλμούς και πιο εύκολοι στην χρήσιν. Και είδεν ο Χρήστης ότι η γνώσις ήτο άχρηστη καθώς τα Windows δύνανται να την αντικαταστήσουν.

14. Ετσι ο Χρήστης έθεσε τα Windows στον υπολογιστή του. Και είπε στον Προγραμματιστήν ότι ήτο καλόν.

15. Και ο Προγραμματιστής αμέσως εκκίνησε προς αναζήτησιν νέων drivers. Και εκάλεσεν ο Θεός τον Προγραμματιστήν και είπε προς αυτόν, "Τι ζητείς"; Ο δε είπεν, "Ζητώ νέους drivers διότι δεν δύναμαι εύρω αυτούς εις το DOS". Και είπεν προς αυτόν ο Θεός, "Τις εφανέρωσεν εις σε ότι χρείαν έχεις drivers; Μήπως εκίνησες τα Windows;" Και είπεν ο Προγραμματιστής, "Ο Bill Gates με ηπάτησε".

16. Και είπεν Κύριος ο Θεός προς τον Bill Gates, "Επειδή έκαμες τούτο επικατάρατος να είσαι μεταξύ πάντων των κτηνών. Και έχθραν θέλω στήσει ανάμεσόν σου και του Χρήστη. Και θέλει εμπορεύεσαι τα Windows εις τον αιώναν τον άπαντα".

17. Και είπεν Κύριος ο Θεός προς τον Χρήστην, "Επειδή έκαμες τούτο, τα Windows θέλει σε απελπίζουν και αναλίσκουν πάντα τα Resources. Και θέλει χρησιμοποιείς άχρηστα προγράμματα και προς τον Προγραμματιστήν θέλει είσθαι η επιθυμία σου και αυτός θέλει σε εξουσιάζει".

18. Προς δε τον Προγραμματιστήν είπεν, "Επειδή υπήκουσας εις τον λόγον του Χρήστη σου κατηραμένα να είναι τα προγράμματά σου, πλήρη σφαλμάτων τα οποία οφείλεις όπως αποκαθιστάς εωσού επιστρέψεις εις την γην εκ της οποίας ελήφθης".

19. Και εξεδίωξε ο Θεός αυτούς από το Data Center, εκλείδωσεν την θύρα και την ησφάλισε με password.

OVERCLOCKING, ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ!

Αντίσταση στο κατεστημένο μάς προτείνει ένας αναγνώστης παραθέτοντας τα πλεονεκτήματα του overclocking.

Τις απαιτήσεις πολλοί εμίσησαν, το overclocking ουδείς... Αυτό φαίνεται να εννοεί ο φίλος αναγνώστης JayDee, ο οποίος μέσα από την επιστολή του παροτρύνει όλους εμάς να μην υποτιμάμε την αξία του overclocking.

"Αγαπητέ master,

Αν και είμαι από τους πιο παλιούς αναγνώστες σου (αν όχι ο παλιότερος—> τεύχος 1), εντούτοις είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Αιτία δεν είναι ούτε κάποιο παράπονο σχετικά με τις στήλες του περιοδικού που ανέκαθεν ήταν υπερπλήρεις, ούτε για να κατηγορήσω τη Microsoft (όπως συνηθίζεται να γίνεται από τη στήλη σου).

Αιτία αυτού του γράμματος είναι το φαινόμενο του overclocking. Για μένα προσωπικά ο υπολογιστής είναι κάτι σαν τη μηχανή. Θέλω να τον σπρώχνω στα όρια, προσέχοντας πάντα να μην προξενήσω ζημιά σε κανένα μηχανικό μέρος που ούτως ή άλλως είναι υπερευαίσθητο. Αυτή τη στιγμή είμαι ιδιοκτήτης ενός Pentium MMX 266 (233 overclocked) με μία ταπεινή(;;) Voodoo3 2000 και είμαι στην ευχάριστη θέση να σου πω πως παίζω ΑΝΕΤΟΤΑΤΑ τα καινούρια παιχνίδια που έχουν αστρονομικές απαιτήσεις (Omicron —>PII, Gabriel Knight—>PII recomended κ.λπ.). Αυτή την περίοδο μάλιστα προσπαθώ να τον "πουσάρω" στα 300MHz. Γι' αυτό θέλω να καλέσω τους αναγνώστες της στήλης σου που ασχολούνται με overclocking (ακόμα και εσένα προσωπικά) να αρχίσουμε μέσα από τη στήλη σου να ανταλλάζουμε κάποιες απόψεις και ίσως να αλληλοβοηθηθούμε ή ακόμα και να βοηθήσουμε αυτούς που κάνουν τα πρώτα τους βήματα. Είπαμε: ο υπολογιστής είναι σαν τη μηχανή. I feel the need for speed!

ΥΓ. Για όποιον ενδιαφέρεται, η μητρική μου είναι το μοντέλο της Soyo 5xae5.

Με σεβασμό,

JayDee"

Καλό και άγιο το overclocking, δε λέω. Χρειάζεται βέβαια να έχεις το κατάλληλο mainboard και τον κατάλληλο επεξεργαστή. Δεν επιδέχονται όλοι οι επεξεργαστές overclocking, ενώ υπάρχουν mainboards που κάνουν το overclocking τόσο πολύπλοκο, που γρήγορα απογοητεύεσαι. Ακόμα όμως και να έχεις το σωστό mainboard και τον σωστό επεξεργαστή, το overclocking είναι ρίσκο. Πρέπει να ξέρεις τι κάνεις και πού βαδίζεις και πόσο σε παίρνει να πουσάρεις. Εν ολίγοις, δεν μπορώ να βγω και να πω "εμπρός στο δρόμο που χάραξε το overclocking!" και να μου 'ρθει την επόμενη μέρα κανένας κακόμοιρος με το καμένο mainboard ανά χείρας. Το έχουμε ξαναπεί ότι το overclocking είναι προσωπική επιλογή και προσωπική ευθύνη του καθενός. Εχεις τις γνώσεις (και, φυσικά, τα κότσια); Προσπάθησε! Χαμένος δεν θα βγεις. Αν δεν έχεις όμως, μπορεί να κάνεις κάποια ζημιά που ίσως χρειαστεί ειδικό να την επιδιορθώσει, πράγμα που σημαίνει κόστος. Κόστος που μπορεί να είναι παρόμοιο με αυτό της αγοράς νέου mainboard... PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

WARNER EMI MUSIC

Ξεχάστε τα CDs!



Η Time Warner ενώνει τις δυνάμεις της με την EMI και η AOL τρίβει τα χέρια της. Η δισκογραφική παραγωγή σε παγκόσμιο επίπεδο αλλάζει φυσιογνωμία και ο διαδικτυακός προσανατολισμός της είναι γεγονός. Η ψυχαγωγία βρίσκεται πλέον σε μια μεταβατική εποχή. Επειτα από αυτά, ίσως να αρχίσουν να αλλάζουν οι συνήθειές μας όσον αφορά στην κατανάλωση μουσικής, ταινιών και άλλων ψυχαγωγικών προϊόντων.

Στο προηγούμενο τεύχος γράφαμε για την ιστορική συγχώνευση της America On Line με την Time Warner και τις συνέπειες που αυτή θα έχει στο χώρο της πληροφορικής και των τηλεπικοινωνιών παγκοσμίως. Η κίνηση της AOL να αγοράσει την Time Warner (έναν κολοσσό στις ψυχαγωγικές υπηρεσίες παγκοσμίως) χαρακτηρίστηκε, όχι αδίκως, ως η "συμφωνία του αιώνα". Οι επιπτώσεις που αυτή η συμφωνία θα έχει στο παγκόσμιο στερέωμα των νέων τεχνολογιών και των επικοινωνιών θα φανούν προοδευτικά. Μία από τις πρώτες -και πολύ χτυπητές- συνέπειες είναι η νέα συμφωνία ανάμεσα στην Time Warner και την EMI για τη δημιουργία μιας κολοσσιαίας δισκογραφικής εταιρίας, με απώτερο στόχο τη διαδικτυακή μουσική. Η βρετανική EMI Music είναι από τις μεγαλύτερες δισκογραφικές εταιρίες στον κόσμο, ενώ η Time Warner κατέχει φυσικά την πασίγνωστη εταιρία δίσκων Warner Music. Οι δύο εταιρίες θα ενώσουν τις επιχειρηματικές δυνάμεις τους, δημιουργώντας μια εταιρία αξίας 20 δισεκατομμυρίων δολαρίων (!!!), με στόχο κυρίως τη νέα αγορά που αναπτύσσεται στο Διαδίκτυο και έχει να κάνει με τη διάθεση προς download μουσικών κομματιών.

Από τη στιγμή που το MP3 διαδόθηκε ευρέως και έφτασε να γίνει το βασικό πρότυπο ανταλλαγής μουσικής και ήχου γενικά μεταξύ των χρηστών σε όλον τον κόσμο, ήταν πλέον πολύ αργά για τις δισκογραφικές εταιρίες να ελέγξουν το χώρο. Αυτό που μπορούν να κάνουν είναι να ανταγωνιστούν στο ίδιο πεδίο την ευρεία διανομή (εν πολλοίς παράνομη) μουσικών αρχείων, με τη δημιουργία "ψηφιακών καταστημάτων δίσκων", τα οποία θα πωλούν ψηφιακή μουσική που ο καθένας θα μπορεί να πληρώσει και να "κατεβάσει" στον υπολογιστή του για να την ακούσει όποτε θέλει. Σε ένα τέτοιο σενάριο καταλαβαίνετε ότι η έννοια του CD, η έννοια δηλαδή ενός δίσκου-άλμπουμ στο οποίο ο παραγωγός και ο καλλιτέχνης έχουν συμπεριλάβει κάποια τραγούδια, θα πάψει να υφίσταται. Αντί να αγοράσει κάποιος τον καινούριο δίσκο του Διονύση Σαββόπουλου ή των Metallica, για παράδειγμα, θα μπορεί να αγοράσει μόνο τα τραγούδια που τον ενδιαφέρουν από την τελευταία δουλειά του καλλιτέχνη που επιθυμεί. Οι συλλογές τραγουδιών θα εκλείψουν, αφού κάθε χρήστης θα είναι πλέον ο ίδιος παραγωγός, θα δημιουργεί τη δική του συλλογή και δεν θα υπόκειται στις επιλογές των εταιριών. Το μόνο που θα χρειάζεται για να αγοράσετε κάτι από αυτά τα "δικτυακά δισκάδικα", θα είναι μια πιστωτική κάρτα και άφθονος χρόνος να αναζητήσετε το τραγούδι που θέλετε ανάμεσα στα χιλιάδες που θα κυκλοφορούν στο Internet. Μη σας πω ότι μπορεί να υπάρχουν και ειδικά bots (agents), τα οποία θα αναλαμβάνουν να ψάχνουν μόνα τους για το τι υπάρχει διαθέσιμο, σύμφωνα με τα γούστα σας και τις εκάστοτε επιθυμίες σας! Σε λίγα χρόνια θα μπορείτε να αποχαιρετίσετε τα CDs...

Σύμφωνα με αναλυτές, η νέα εταιρία, που θα ελέγχεται από την AOL Time Warner και την





EMI, θα ελέγχει περίπου το 35% της ηχογραφημένης μουσικής στην Αμερική, γεγονός που τη φέρνει σε θέση ισχύος ώστε να τραβήξει το ενδιαφέρον της αγοράς προς την κατεύθυνση που επιθυμεί: και αυτή η κατεύθυνση είναι σίγουρα το ηλεκτρονικό εμπόριο (e-commerce) ψηφιακής μουσικής. Είναι βέβαιο πως μια τέτοια εταιρία έχει την ικανότητα να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι καταναλώνουν ψηφιακή μουσική ή καλύτερα τον τρόπο με τον οποίο καταναλώνουν μουσική γενικά.

Η EMI είναι η μοναδική δισκογραφική εταιρία από τις πέντε μεγαλύτερες στον κόσμο (Warner Music, Sony Music, Universal Music, BMG, EMI), που δεν έχει σχέση με κανέναν μεγάλο οργανισμό των media. Η EMI κατέχει τα δικαιώματα μερικών από τους σπουδαιότερους καλλιτέχνες όλων των εποχών, όπως οι Beatles, Rolling Stones και Queen, ενώ στον αντίστοιχο κατάλογο της Warner Music θα συναντήσετε ονόματα όπως η Madonna και ο Phil Collins. Μόνο να σκεφτείτε για τι ονόματα μιλάμε, θα καταλάβετε όχι μόνο πόσο σημαντική είναι η νέα αυτή συμφωνία, αλλά και πόσο μπορεί να επηρεάσει το μέλλον της μουσικής βιομηχανίας. Δεν είναι μόνο όσα περιγράψαμε ανωτέρω σχετικά με τη γενική ψηφιοποίηση της μουσικής και τη διανομή της μέσω των δικτύων. Εδώ πρέπει να σκεφτούμε σοβαρά και όλους τους κινδύνους που αυτή η συμφωνία κρύβει, δηλαδή τον αυξανόμενο συγκεντρωτισμό που μια μεγάλη εταιρία, όπως η AOL, προωθεί στο χώρο της παροχής υπηρεσιών και της ψυχαγωγίας. Η AOL είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα εταιρίας της νέας εποχής: Δεν διαθέτει



κεφάλαιο που να μεταφράζεται σε υλικοτεχνική υποδομή ανάλογη της βαριάς βιομηχανίας, αλλά διαθέτει τεχνική υποδομή νέων τεχνολογιών και αρκετούς πόρους σε μετοχές, οι οποίες μπορούν να μετακινούνται από χώρα σε χώρα και από ώρα σε ώρα με το απλό πάτημα μερικών πλήκτρων στο keyboard ενός τερματικού. Με τα δεδομένα αυτά, η AOL μπορεί και να μη χρειάζεται εργαζομένους, τουλάχιστον με την παραδοσιακή έννοια του όρου. Μπορεί κάλλιστα να διαθέτει εργαζομένους σε διάφορα μέρη του πλανήτη, αφού όλη η δουλειά μπορεί να διεκπεραιώνεται μέσω των τηλεπικοινωνιακών δικτύων. Ετσι, έχει τη δυνατότητα να αναζητήσει φθηνότερα εργατικά (δηλαδή "υπολογιστικά") χέρια σε διαφορετικά μέρη και έτσι όχι μόνο να αυξήσει το κόστος και την παραγόμενη εργασία, αλλά να αποφύγει και βασικά προβλήματα, όπως απεργίες, αφού οι εργαζόμενοι δεν θα γνωρίζονται μεταξύ τους ούτε καν θα έχουν ποτέ ιδωθεί.

Είναι βέβαιο ότι βρισκόμαστε σε μια εποχή συνεχών αλλαγών στο χώρο της τεχνολογίας, αλλά και της ίδιας της οικονομίας της αγοράς. Οι μεγάλες εταιρίες του χώρου της ψυχαγωγίας, των τηλεπικοινωνιών και της παροχής υπηρεσιών ενώνονται και φτιάχνουν ακόμη μεγαλύτερους κολοσσούς, για να έχουν ακόμη μεγαλύτερο έλεγχο της αγοράς.

Είναι βέβαιο ότι βρισκόμαστε σε μια εποχή συνεχών αλλαγών στο χώρο της τεχνολογίας, αλλά και της ίδιας της οικονομίας της αγοράς. Οι μεγάλες εταιρίες του χώρου της ψυχαγωγίας, των τηλεπικοινωνιών και της παροχής υπηρεσιών ενώνονται και φτιάχνουν ακόμη μεγαλύτερους κολοσσούς, για να έχουν ακόμη μεγαλύτερο έλεγχο της αγοράς. Μιας αγοράς που κινείται ολοένα προς την ψηφιοποίηση των δεδομένων και τη δικτυακή ανταλλαγή τους. Ο,τι μπορεί να ψηφιοποιηθεί (βιβλία, μουσική, πληροφορίες, ειδήσεις, ταινίες, σειρές κλπ.) θα γίνεται αντικείμενο μαζική διάθεσης μέσω προηγμένων τεχνολογικών συστημάτων. Οποιος δεν μπορεί να ακολουθήσει (λόγω οικονομικών, εκπαιδευτικών ή άλλων δυσχερειών) θα αφήνεται στη μοίρα του...

ΜΕΤΡΟ ΣΤΟ INTERNET

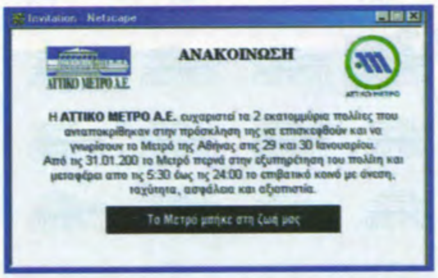
Χιλιάδες (ή καλύτερα "εκατομμύρια") ήταν οι επισκέπτες του μετρό της Αθήνας στις 29 και 30 Ιανουαρίου, το σαββατοκύριακο δηλαδή που έκανε τα εγκαίνιά του το νέο αυτό απόκτημα της πρωτεύουσας. Οπως ανακοίνωσε η εταιρία Αττικό Μετρό ΑΕ, άνω των 2 εκατομμύρια άνθρωποι επισκέφθηκαν το μετρό μέσα στο σαββατοκύριακο. Το νούμερο αυτό δείχνει τη μανία που κατέλαβε Αθηναίους και μη να δουν τι τέλος πάντων είναι αυτό το νέο "φρούτο" της πόλης, το οποίο στα μυαλά των περισσοτέρων φαίνεται να είναι ο Μεσσίας όλων των προβλημάτων της πρωτεύουσας: το Μετρό θα λύσει το κυκλοφοριακό, θα καθαρίσει το νέφος και τα σκουπίδια της πόλης, θα επιταχύνει τις μετακινήσεις και πολλά άλλα. Η πραγματικότητα, βέβαια, μπορεί να αποδειχθεί κατά τι διαφορετική από τις ευοίωνες προβλέψεις.



Το μετρό διαθέτει πολύ καλή παρουσία στον κυβερνοχώρο. Στο site www.ametro.gr θα βρείτε τις πολύ καλές ιστοσελίδες του νέου μεταφορικού μέσου. Πρόκειται για σελίδες με καλή σχεδίαση και αρκετές πληροφορίες. Είναι βέ-



βαια αρκετά "διαφημιστικό" το όλο κλίμα και εκθειάζεται, ίσως υπερβολικά, η καλή δουλειά και η ομορφιά του μετρό, όμως υπάρχουν κάποιες λειτουργίες που θα σας ενδιαφέρουν. Στο site μπορείτε να δείτε "ζωντανές" εικόνες από διάφορους σταθμούς του ΜΕΤΡΟ, μέσω web cameras, οι οποίες κινηματογραφούν την κίνηση του κόσμου και άλλα πράγματα. Θα αισθανθείτε σαν να είστε μέσα στο σταθμό, χωρίς να κουνηθείτε από το σπίτι σας. Μάλιστα, μία από τις κάμερες (αυτή που είναι προσανατολισμένη στα εκθέματα των σταθμών) σας επιτρέπει να αποκτήσετε τον έλεγχό της, δηλαδή να προσαρμόσετε την εικόνα που φαίνεται στην οθόνη σας στο σημείο που εσείς θέλετε να δείτε. Επισκεφθείτε το site και σίγουρα θα βρείτε διάφορα ενδιαφέροντα και διαφωτιστικά θέματα.



Ναι, το ξέρω, αυτό είναι ένα περιοδικό για υπολογιστές και δεν επιτρέπεται να γράφω περί "ανέμων και υδάτων", όμως αν δεν γράψω για τα παρεπόμενα των εγκαινίων του μετρό θα σκάσω (!). Ζητώ, λοιπόν, την κατανόησή σας γιατί το θέμα μάλλον ξεφεύγει των ενδιαφερόντων της στήλης και του περιοδικού γενικά. Μα αυτός ο πανικός, αυτή η κοσμοσυρροή, αυτές οι εκδρομές απ' όλην την Ελλάδα για να θαυμάσουν το νέο μετρό ήταν υπερβολικές, κατά την άποψή μου. Τούτο διότι θα έπρεπε να σκεφτούμε ότι, αντί το μετρό να ολοκληρωθεί το 1996 (ως όφειλε), δίνονται οι δύο γραμμές του στην κυκλοφορία με τέσσερα χρόνια καθυστέρηση, ενώ πρέπει να περιμένουμε άλλα δύο χρόνια για να το δούμε ολοκληρωμένο (και τις υπόλοιπες δύο δηλαδή γραμμές: προς Δάφνη και προς Βοτανικό). Εξάλλου, απορώ γιατί τόση χαρά και αισιοδοξία και πανηγυρισμοί για το "στολίδι" της Αθήνας, όταν το μετρό μας έχει μέγεθος 13,5 χιλιόμετρα (2 γραμμές, 14 σταθμοί), ενώ σε άλλες ευρωπαϊκές πρωτεύουσες τα αντίστοιχα συγκοινωνιακά μέσα, τα οποία λειτουργούν εδώ και δεκαετίες, είναι... κάπως



μεγαλύτερα. Για να πάρετε μια ιδέα και να κάνετε τις απαραίτητες συγκρίσεις: το μετρό του Λονδίνου έχει μήκος 392 χιλιόμετρα (12 γραμμές, 276 σταθμοί), του Παρισιού 202 χιλιόμετρα (15 γραμμές, 294 σταθμοί) και της Μαδρίτης 121 χιλιόμετρα (11 γραμμές,164 σταθμοί).

ΜΗ ΣΑΣ ΠΙΑΝΟΥΝ ΚΟΡΟΪΔΟ

Τώρα που ολοένα περισσότερο είμαστε αναγκασμένοι να κάνουμε πράγματα με τη βοήθεια των υπολογιστών, είναι πολλοί οι "καλοθελητές" που ψάχνουν την ευκαιρία να βγάλουν εύκολο κέρδος παραπλανώντας ανυποψίαστους πελάτες, οι οποίοι θέλουν να κάνουν

τη δουλειά τους και δεν γνωρίζουν και τόσο τις λεπτομέρειες. Στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν αναφέρομαι σε χρήστες υπολογιστών που παραπλανήθηκαν από εταιρίες του χώρου, αλλά σε φίλους που έπεσαν θύματα κερδοσκοπίας από τα γνωστά μας "φωτοτυπάδικα". Να πώς έχουν δύο περιπτώσεις.

Ιστορία Α: Ανυποψίαστη ομάς φοιτητριών αποφασίζει να κάνει εργασία για το πανεπιστήμιο, η οποία απαιτεί το σκανάρισμα κάποιων φωτογραφιών (πιο συγκεκριμένα, διαφημίσεων από εφημερίδες). Επειδή, καμία εκ των μελών της ομάδας δεν διέθετε scanner (φυσιολογικά πράγματα δηλαδή), αποφασίζουν να δώσουν τη δουλειά σε κάποιο φωτοτυπείο, όπου θα έβγαζαν και άλλες φωτοτυπίες για τις ανάγκες της εργασίας. Μέχρι εδώ καλά. Η ομάς ήθελε τις φωτογραφίες αποθηκευμένες σε ένα CD-ROM, για να τις τυπώσουν στον υπολογιστή τους και να γλιτώσουν κάποιο έξοδο, καθώς και για να έχουν τις εικόνες για παν ενδεχόμενο. Και εδώ αρχίζει το μπάχαλο! Ο υπάλληλος του καταστήματος τις χρεώνει κανονικά κάποιο ποσόν για τη δουλειά και επίσης 5.000 δρχ. για το άδειο CD!!! Οι αγνές φοιτητριούλες, στις οποίες αναφέρομαι, ήθελαν να τελειώνουν τη δουλειά τους, να παραδώσουν την εργασία τους και να πάνε στο σπιτάκι τους. Γι' αυτό και έδωσαν τα χρήματα με κάποια ελαφριά αγανάκτηση. Εκείνα τα χρόνια (... εντάξει, πριν από δύο χρόνια έγινε αυτό, δεν είναι και τόσο παλιά ιστορία!) τα Net cafés δεν είχαν τη διάδοση που έχουν σήμερα, συνεπώς δεν μπορούσαν να κάνουν αλλιώς την εργασία τους. Ετσι, χρυσοπλήρωσαν χωρίς... τρίτη κουβέντα το CD-ROM και έγιναν "καπνός".

Ιστορία Β: Ανυποψίαστη φοιτήτρια ξένου κολεγίου στην Ελλάδα έπρεπε να παραδώσει μία εργασία για κάποιο μάθημα και επειδή δεν διέθετε υπολογιστή, την έδωσε σε κάποιο αντίστοιχο κατάστημα, το οποίο βρισκόταν πέριξ του γνωστού αυτού κολεγίου. Το μεγάλο λάθος της είναι ότι η εργασία δεν περιλάμβανε μόνο κείμενο, αλλά και κάποια σχέδια. Μη φανταστείτε τίποτε φοβερές καλλιγραφίες ή σχέδια... υψηλής ραπτικής, απλώς κάποια τετραγωνάκια, τριγωνάκια και κύκλους, από αυτά που φτιάχνει κάποιος εύκολα και γρήγορα με τη "drawing toolbar" του Word. Ηθελε η κακόμοιρη κοπέλα να δείξει με παραστάσεις κάποιες τακτικές marketing και είπε να βάλει και δυο σχεδιάκια, να γίνει πιο εύληπτο το τελικό αποτέλεσμα. Μέγα λάθος! Κάθε σχεδιάκι κοστολογήθηκε 100 δρχ.!!! Δηλαδή, το κατάστημα χρέωσε κάτι που γίνεται σχεδόν αυτόματα (για να μην πω ότι τα περισσότερα σχέδια ήταν ίδια, οπότε το μόνο που χρειαζόταν να γίνει ήταν copy + paste), ενώ το να φτιάξεις ένα τέτοιο σχήμα θα σου πάρει πολύ λιγότερο από το να πληκτρολογήσεις μία παράγραφο κειμένου. Ετσι, μία εργασία 6 σελίδων κόστισε 11.000 δρχ.! Η κοπελιά έπρεπε να παραδώσει την εργασία της για να περάσει το μάθημα και φυσικά δεν μπορούσε να ασχολείται με τον τύπο του καταστήματος και τις απαιτήσεις του!

Πρέπει να τονίσω σε αυτό το σημείο ότι δεν είναι τυχαίο ότι και στις δύο ιστορίες που μόλις έγραψα πρωταγωνιστές είναι εκπρόσωποι του γυναικείου φύλου (και δεν είναι καθόλου σεξιστικό αυτό που γράφω!). Οι καταστηματάρχες που προέβησαν στις προαναφερόμενες απαράδεκτες τακτικές νομίζω πως θα το σκέφτονταν διπλά να το κάνουν σε άντρες, διότι σε αυτά τα θέματα ο ανδρικός πληθυσμός γνωρίζει περισσότερα, ασχολείται πιο πολύ με τους υπολογιστές και γενικά είναι πιο ψαγμένος. Ευτυχώς, τον τελευταίο καιρό και οι γυναίκες είτε ασχολούνται με τους υπολογιστές (κυρίως με το Internet) είτε γνωρίζουν τα πράγματα καλύτερα, γεγονός που μπορεί να τις βοηθήσει να αποφύγουν τέτοιου είδους κακοτοπιές. Προσέξτε λοιπόν όλοι (αγοράκια και κοριτσάκια) να έχετε ανοιχτά τα μάτια σας και τα αφτιά σας ή ρωτήστε κάποιον που ξέρει. PC

Καθώς μπαίνουμε σιγά σιγά στην άνοιξη, προχωρώντας στα "ενδότερα" του 2000, τα γεγονότα στον κόσμο διαδέχονται το ένα το άλλο. Ετσι, και σε αυτό το τεύχος δεν θα σας αφήσουμε παραπονεμένους, αφού έχουμε πολλά να σας εξιστορήσουμε από τα όσα καθημερινά συμβαίνουν γύρω μας και σίγουρα σας ενδιαφέρουν...

Αρχαιοελληνικό εύρημα κινεί το παγκόσμιο ενδιαφέρον

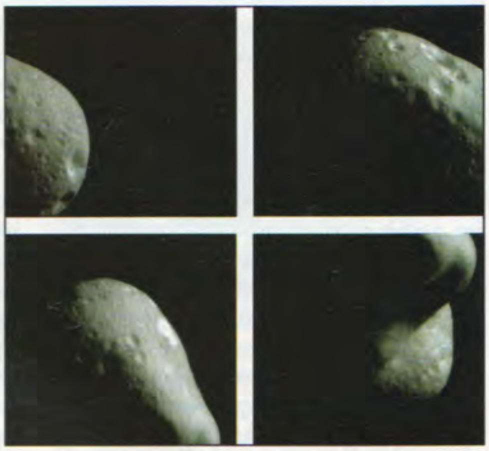


Μερικές φορές αισθάνομαι πως τα αρχαιολογικά ευρήματα στη χώρα μας δεν προκαλούν πλέον σε εμάς τους Ελληνες και τόσο ενδιαφέρον, αφού από μικροί έχουμε εξοικειωθεί με τον πολιτισμό των προγόνων μας. Ωστόσο, κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει με τη διεθνή κοινότητα, η οποία αντιμετωπίζει με τη δέουσα σοβαρότητα τα νέα ευρήματα που κατά καιρούς έρχονται στο φως της δημοσιότητας. Τρανταχτό παράδειγμα αποτελεί η πρόσφατη διαπίστωση πως κάποια οστά που είχαν ανακαλυφθεί πριν από τρία χρόνια σε ανασκαφές στην Αθήνα ανήκουν κατά πάσα πιθανότητα σε μια ομάδα 200-250 στρατιωτών του Πελοποννησιακού Πολέμου! Η είδηση μεταδόθηκε σε όλα τα ειδησεογραφικά πρακτορεία του πλανήτη, αν και στη χώρα μας κρύφτηκε πίσω από τις προετοιμασίες των κομμάτων για τις εκλογές και τις υπόλοιπες πολιτικές, οικονομικές και κοινωνικές εξελίξεις. Ο καθηγητής που είναι υπεύθυνος για τη συγκεκριμένη έρευνα είναι ένας Ελληνοαμερικανός, ο Δρ Αναγνώστης Αγγελαράκης, διδάκτωρ της Ανθρωπολογίας στο Πανεπιστήμιο Adelphi και ειδικός στην ελληνική αρχαιολογία. Η εξέταση των οστών αναμένεται, βέβαια, να διαρκέσει αρκετό καιρό ακόμα, ίσως μερικά χρόνια, ενώ από την ανάλυσή τους αναμένεται να εξαχθούν χρήσιμα συμπεράσματα σχετικά με την ηλικία των

Ανθρώπινα οστά που είχαν ανακαλυφθεί πριν από τρία χρόνια σε ανασκαφές στην Αθήνα ανήκουν κατά πάσα πιθανότητα σε μια ομάδα 200-250 στρατιωτών του Πελοποννησιακού Πολέμου!

στρατιωτών, τα σωματικά χαρακτηριστικά τους, τη διατροφή τους, ακόμα και τις ασθένειες από τις οποίες πιθανόν να έπασχαν. Ωστόσο, το πέρασμα των αιώνων (τα οστά χρονολογούνται κάπου ανάμεσα στο 431 και το 421 π.Χ.) καθιστά μάλλον μηδενική την πιθανότητα ανεύρεσης βιολογικού υλικού και DNA στα οστά. Μην παραπονιέστε, λοιπόν, όταν οι εργασίες για το Μετρό καθυστερούν εξαιτίας της Αρχαιολογικής Υπηρεσίας, μια και δεν αποκλείεται να συντρέχουν σοβαροί λόγοι που αφορούν στην ίδια την ιστορία μας, δηλαδή σε όλους μας...





Η άλλη όψη του... Ερωτα

Δεν ξέρω πώς τα καταφέρνουν έτσι αυτοί οι Αμερικανοί, αλλά οφείλουμε να τους αναγνωρίσουμε ότι στον προγραμματισμό τους μερικές φορές... δεν παίζονται! Ετσι, όπως όταν είχαν στείλει τον Pathfinder στον Αρη είχαν φροντίσει η προσεδάφισή του να συμπέσει με την ημέρα της Ανεξαρτησίας, τώρα προνόησαν ώστε το διαστημόπλοιο NEAR (Near-Earth Asteroid Rendez-vous) να μπει σε τροχιά γύρω από τον αστεροειδή Eros ακριβώς την ημέρα του Αγίου Βαλεντίνου! Αυτό θα πει πονηρό ραντεβουδάκι, έτσι δεν είναι; Να περιστρέφεσαι γύρω από τον ίδιο τον Ερωτα χωρίς την παραμικρή μάλιστα διάθεση να τον εγκαταλείψεις!

Η 14η Φεβρουαρίου 2000 υπήρξε όντως μια ιστορική ημερομηνία, αφού ο NEAR είναι το πρώτο διαστημόπλοιο που τέθηκε σε τροχιά γύρω από έναν αστεροειδή.

Η 14η Φεβρουαρίου 2000 υπήρξε όντως μια ιστορική ημερομηνία, αφού ο NEAR είναι το πρώτο διαστημόπλοιο που τέθηκε σε τροχιά γύρω από έναν αστεροειδή, ενώ μόλις έξι ουράνια σώματα στο ηλιακό μας σύστημα (Γη, Σελήνη, Ηλιος, Αρης, Αφροδίτη και Δίας) έχουν υποδεχτεί στο παρελθόν έναν δορυφόρο... ανθρώπινης κατασκευής - ο Eros είναι ο έβδομος στη σειρά. Μάλιστα, οι υπεύθυνοι της αποστολής δήλωσαν πρόσφατα πως στοχεύουν να επιχειρήσουν προσεδάφιση του NEAR στον Eros τον Φεβρουάριο του 2001, όταν η κανονική περίοδος επιστημονικών μετρήσεων και φωτογράφησης του αστεροειδούς θα έχει πια ολοκληρωθεί. Λέτε οι δύο διαστημικοί εραστές να μείνουν αγκαλιασμένοι για πάντα;

Ενας αφιλόξενος πλανήτης



Αν πιστέψατε από τον τίτλο πως η επόμενη είδηση είναι διαστημικού περιεχομένου, σπεύδουμε να σας διαψεύσουμε, αφού ο αφιλόξενος πλανήτης στον οποίο θα αναφερθούμε στη συνέχεια δεν είναι άλλος από τη Γη! Συγκεκριμένα, η αλλαγή κλίματος που έχει συντελεστεί τα τελευταία χρόνια άρχισε ήδη να απειλεί αρκετά είδη ζώων, που δεν μπορούν πια να βρουν τις κατάλληλες κλιματολογικές συνθήκες για την επιβίωσή τους και υπάρχει φόβος να οδηγηθούν στην εξαφάνιση, όπως παλιότερα είχε συμβεί με τους δεινοσαύρους. Για παράδειγμα, οι μαρμότες, ένα είδος σκίουρων που ζει σε υψηλά υψόμετρα, βγαίνουν από τη χειμερία νάρκη τους περίπου 38 ημέρες νωρίτερα απ' ό,τι πριν από δύο δεκαετίες, αφού η πρώιμη έναρξη της άνοιξης έχει επηρεάσει τον βιολογικό κύκλο τους. Ωστόσο, επειδή κατά τη διάρκεια του χειμώνα οι χιονοπτώσεις στα μεγάλα υψόμετρα έχουν αυξηθεί, χρειάζεται να περιμένουν περισσότερο για να λιώσει το χιόνι και να μπορέσουν να βρουν τροφή, οπότε πολλές από αυτές πεθαίνουν από την πείνα. Αντίστοιχο φαινόμενο έχει παρατηρηθεί και στους συμπαθέστατους κοκκινολαίμηδες, που μεταναστεύουν σε μεγάλα υψόμετρα για να περάσουν το καλοκαίρι δύο εβδομάδες νωρίτερα απ' ό,τι πριν από 20 χρόνια, με συνέπεια να έχουν παρόμοια προβλήματα επειδή το χιόνι δεν έχει προλάβει ακόμα να λιώσει. Δυστυχώς, η προσαρμογή είναι πάντοτε μια δύσκολη και επίπονη διαδικασία...

Η αλλαγή κλίματος που έχει συντελεστεί τα τελευταία χρόνια άρχισε ήδη να απειλεί αρκετά είδη ζώων, που δεν μπορούν πια να βρουν τις κατάλληλες κλιματολογικές συνθήκες για την επιβίωσή τους και υπάρχει φόβος να οδηγηθούν στην εξαφάνιση.

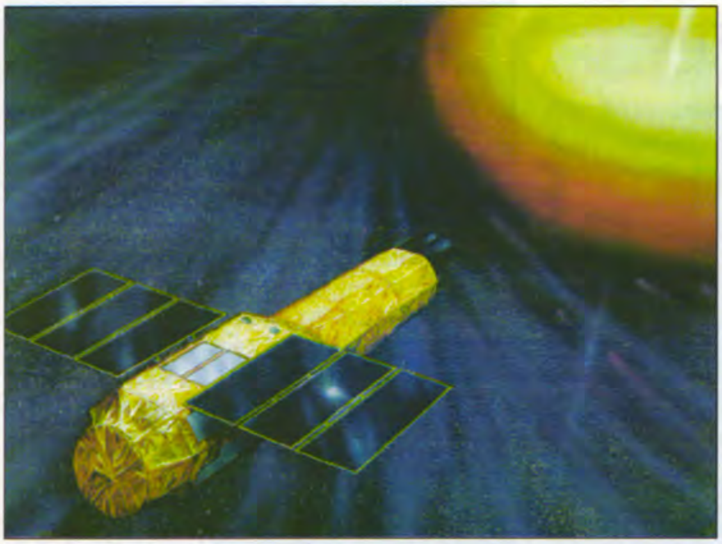


Εφτασαν οι high-tech κατοικίες

Πριν από μερικά χρόνια, η ιδέα του "έξυπνου σπιτιού" ήταν ένα όνειρο σχεδόν αποκλειστικά και μόνο για τους γιάπις. Σήμερα, καθώς η τεχνολογία μετατρέπει σιγά σιγά (ενίοτε δε και γρήγορα γρήγορα) τα τρελά όνειρα σε χειροπιαστή πραγματικότητα, οι high-tech κατοικίες φαντάζουν ως μία απολύτως προσιτή και επιτρεπτή φιλοδοξία για τον καθένα. Μια συμφωνία που έγινε πρόσφατα ανάμεσα σε δύο κορυφαίες εταιρίες στο χώρο τους, την Ericsson, με τη μεγάλη εμπειρία στο φορητό Internet, και την Electrolux, μία από τις γνωστότερες κατασκευάστριες ηλεκτρικών συσκευών, αναμένεται να επιταχύνει σημαντικά τις σχετικές εξελίξεις. Η νέα εταιρία, στην οποία οι δύο κολοσσοί θα συμμετέχουν ως ίσοι εταίροι, με αρχικό κεφάλαιο ύψους 8,6 εκατομμυρίων δολαρίων, θα επικεντρωθεί στην παραγωγή "έξυπνου" οικιακού εξοπλισμού με αυτόνομη σύνδεση στο Internet! Ετσι, το ψυγείο σας θα μπορεί, ανάλογα με τις ελλείψεις του, να συνδέεται στο Διαδίκτυο και να παραγγέλνει φρούτα, λαχανικά, κρέας και οτιδήποτε άλλο χρειάζεται, το κασετόφωνό σας θα κατεβάζει τα τραγούδια που σας αρέσουν και στη συνέχεια θα τα αναπαράγει, η τηλεόρασή σας θα βρίσκει τις συχνότητες των νέων καναλιών από ειδικά sites και θα τα βάζει κατευθείαν στη μνήμη της κ.ο.κ. "Καλά", θα μου πείτε, "και τον υπολογιστή μας τι θα τον κάνουμε όταν γίνουν όλα αυτά τα θαυμαστά;" Εντάξει, βρε παιδιά, δεν θα παίζετε και κανένα παιχνιδάκι;



Σήμερα, καθώς η τεχνολογία μετατρέπει σιγά σιγά -ενίοτε δε και γρήγορα γρήγορα- τα τρελά όνειρα σε χειροπιαστή πραγματικότητα, οι high-tech κατοικίες φαντάζουν ως μία απολύτως προσιτή και επιτρεπτή φιλοδοξία για τον καθένα.



Μακραίνει η λίστα των χαμένων διαστημοπλοίων

Μετά τον Mars Polar Lander, ακόμα ένα διαστημόπλοιο έρχεται να προστεθεί στη λίστα αυτών που δεν πρόλαβαν να ολοκληρώσουν την αποστολή τους: Αναφερόμαστε στο ιαπωνικό ASTRO-E, που επρόκειτο να χρησιμοποιήσει τηλεσκόπια ακτίνων Χ, τα οποία είχαν ενσωματωθεί σε αυτό, μελετώντας διάφορα συμπαντικά φαινόμενα και προσφέροντας σημαντική βοήθεια σε δύο παρατηρητήρια ακτίνων Χ που βρίσκονται ήδη σε τροχιά, το Chandra της NASA και το X-Ray Multi Mirror της Ευρωπαϊκής Διαστημικής Εταιρίας (ESA). Ομως, τα πράγματα δεν πήγαν τελικά κατ' ευχήν: Μία δυσλειτουργία στον πύραυλο εκτόξευσης είχε ως αποτέλεσμα να μη δοθεί η σωστή επιτάχυνση στο διαστημόπλοιο προκειμένου αυτό να μπει σε τροχιά, κι έτσι το ASTRO-E καταστράφηκε κατά τη διάρκεια της επανεισόδου του στην ατμόσφαιρα. Η αποτυχία αναμένεται να ρίξει αρκετά πίσω το ιαπωνικό διαστημικό πρόγραμμα, αφού ήρθε λίγους μόνο μήνες μετά από ένα ακόμα σημαντικό πρόβλημα που παρουσιάστηκε σε έναν πύραυλο H-2 τον Νοέμβριο και είχε ως αποτέλεσμα τη συντριβή του στον Ειρηνικό Ωκεανό. Οπως καταλαβαίνετε, με όλα αυτά οι επανδρωμένες αποστολές εξερεύνησης άλλων πλανητών, που τόσο πολύ περιμένουμε τα τελευταία χρόνια, όλο και μετατίθενται για αργότερα, μια και τα διαστημικά ταξίδια, παρά τη ραγδαία πρόοδο της τεχνολογίας, κάθε άλλο παρά εύκολα και ακίνδυνα αποδεικνύονται...

Μία δυσλειτουργία στον πύραυλο εκτόξευσης είχε ως αποτέλεσμα να μη δοθεί η σωστή επιτάχυνση στο διαστημόπλοιο προκειμένου αυτό να μπει σε τροχιά, κι έτσι το ASTRO-E καταστράφηκε κατά τη διάρκεια της επανεισόδου του στην ατμόσφαιρα.



Το MP3.com περνά στην αντεπίθεση

Δύσκολες ώρες περνά η ιδέα της ανεξάρτητης μουσικής σκηνής, όπου οι καλλιτέχνες θα μπορούν να διαθέτουν ελεύθερα τη μουσική τους μέσω του Internet, χωρίς να χρειάζεται να περάσουν πρώτα από τις συμπληγάδες των δισκογραφικών εταιριών. Οσοι διαβάζετε τακτικά την ειδησεογραφία του περιοδικού μας θα έχετε ασφαλώς ενημερωθεί για τον πόλεμο που έχουν ανοίξει οι τελευταίες εναντίον του γνωστού site MP3.com (δείτε σχετικά και τα "Net News" του προηγούμενου τεύχους). Να όμως που το MP3.com



αποφάσισε να περάσει στην αντεπίθεση, καταθέτοντας μήνυση εναντίον της Ενωσης Δισκογραφικών Εταιριών των ΗΠΑ, με την οποία κατηγορεί τα μέλη της Ενωσης για απαράδεκτες ανταγωνιστικές πρακτικές. Η υπόθεση δείχνει να έχει πολύ ψωμί ακόμα, και προτιμήσαμε να σας ενημερώσουμε για τις εξελίξεις από αυτήν εδώ τη στήλη, αφού δεν πρόκειται για μια απλή Internet-ική είδηση, αλλά για γεγονότα που πιθανότατα θα αλλάξουν καταναλωτικές και ψυχαγωγικές συνήθειες δεκαετιών! Ηδη φτάσαμε στο σημείο να κάνουμε τα καλοκαιρινά μας μπάνια παρέα με φορητά "MP3-όφωνα", σε λίγο δεν αποκλείεται να έχουμε αντικαταστήσει και το ψάξιμο στα δισκάδικα από τις search engines των sites, που θα μας προσφέρουν όχι μόνο albums αλλά και μεμονωμένα τραγούδια on-demand! Συναυλίες βλέπουμε σε real video, για αυτόγραφα υπάρχουν ειδικές σελίδες στον Web με ολόκληρες συλλογές, on-line ραδιοφωνικοί σταθμοί ανοίγουν καθημερινά, τι άλλο θέλετε; Χμ... τώρα που το σκέφτομαι, λίγο bandwidth παραπάνω δεν θα έβλαπτε, αλλά μην τα θέλουμε κι όλα δικά μας, έτσι;

Το MP3.com αποφάσισε να περάσει στην αντεπίθεση, καταθέτοντας μήνυση εναντίον της Ενωσης Δισκογραφικών Εταιριών των ΗΠΑ, με την οποία κατηγορεί τα μέλη της Ενωσης για απαράδεκτες ανταγωνιστικές πρακτικές.

Ενα ραντάρ βοηθά τους ερευνητές των Ανδεων



Η επιβλητική οροσειρά των Ανδεων κρύβει ακόμα πολλά μυστικά, που σίγουρα αποτελούν πρόκληση για εκατοντάδες ερευνητές ανά την υφήλιο. Να, λοιπόν, που η σύγχρονη διαστημική τεχνολογία ήρθε να βοηθήσει ακόμα και σε αυτήν την περίπτωση. Ετσι,

Το διαστημικό λεωφορείο Endeavour, μεταφέροντας δύο ειδικά ραντάρ, θα χαρτογραφήσει ακόμα και τις πιο απρόσιτες περιοχές των Ανδεων, ενώ στη συνέχεια οι επιστήμονες, συνδυάζοντας τα στοιχεία που κατέγραψαν τα δύο ραντάρ, θα κατασκευάσουν τρισδιάστατους χάρτες ολόκληρης της οροσειράς!

το διαστημικό λεωφορείο Endeavour, μεταφέροντας δύο ειδικά ραντάρ, θα χαρτογραφήσει ακόμα και τις πιο απρόσιτες περιοχές των Ανδεων, ενώ στη συνέχεια οι επιστήμονες, συνδυάζοντας τα στοιχεία που κατέγραψαν τα δύο ραντάρ, θα κατασκευάσουν τρισδιάστατους χάρτες ολόκληρης της οροσειράς! Το γεωλογικό ενδιαφέρον για το project είναι τεράστιο, μια και υπάρχουν μεγάλα τμήματα του ορεινού όγκου των Ανδεων που ήταν μέχρι στιγμής αδύνατο να χαρτογραφηθούν ακόμα και από δορυφόρους, εξαιτίας της πυκνής νέφωσης που επικρατεί. Φανταστείτε άλλωστε πως κοτζάμ Τσουρινάκης άρχισε να τα ψιλοπαίζει όταν έφτασε μέχρι το υψόμετρο της λίμνης Τιτικάκα...



Μόλυνση στα Βαλκάνια

Τεράστια είναι η οικολογική καταστροφή που προκλήθηκε από τη διαρροή κυανίου στον ποταμό Tisza, καταλήγοντας σε μόλυνση ακόμα και τμημάτων του ίδιου του Δούναβη, του οποίου αποτελεί παραπόταμο, και απειλώντας σοβαρά μια πληθώρα οικοσυστημάτων στη Ρουμανία, την Ουγγαρία, την Ουκρανία και τη Γιουγκοσλαβία. Η μόλυνση ξεκίνησε από ένα χρυσωρυχείο της αυστραλιανής εταιρίας Esmeralda Explorations που βρίσκεται στη Ρουμανία, ενώ χαρακτηρίζεται από τους ειδικούς ως η χειρότερη οικολογική καταστροφή που

Ο επίτροπος περιβαλλοντικής προστασίας επισκέφθηκε τις περιοχές που επλήγησαν και επισήμανε πως η Ευρωπαϊκή Ενωση θα χρηματοδοτήσει τις ενέργειες για τον καθαρισμό των ποταμών, ενώ θα επεξεργαστεί ένα σχέδιο πρόληψης παρόμοιων μελλοντικών καταστροφών.

συνέβη στην Ανατολική Ευρώπη μετά τη διαρροή ραδιενέργειας από τον αντιδραστήρα του Chernobyl το 1986. Δεκάδες τόνοι νεκρών ψαριών έχουν ήδη ανασυρθεί. Ωστόσο το πρόβλημα δεν έγκειται μόνο σε αυτά, αλλά σε ολόκληρη τη βιολογική αλυσίδα των περιοχών, καθώς δεκάδες είδη πουλιών ζουν τρώγοντας ψάρια και, βέβαια, η αλιεία αποτελεί σημαντικό παράγοντα των τοπικών οικονομιών. Η αυστραλιανή εταιρία, που είναι υπεύθυνη για το ατύχημα, προσπαθεί, με δηλώσεις των υπευθύνων της, να μετριάσει τις δυσμενείς εντυπώσεις, μιλώντας για "υπερβολές", όμως με το θέμα ασχολήθηκε και η Ευρωπαϊκή Ενωση, που δείχνει να μην υιοθετεί αυτή την άποψη. Ο επίτροπος περιβαλλοντικής προστασίας επισκέφθηκε τις περιοχές που επλήγησαν και επισήμανε πως η Ευρωπαϊκή Ενωση θα χρηματοδοτήσει τις ενέργειες για τον καθαρισμό των ποταμών, ενώ θα επεξεργαστεί ένα σχέδιο πρόληψης παρόμοιων μελλοντικών καταστροφών. Μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως η προστασία της φύσης αξίζει πολύ περισσότερο από όλο το χρυσάφι της Γης...



CYBER-ATTACKS
Πληθαίνουν και φοβίζουν!

Κακοήθεις φάρσες ή οργανωμένες επιθέσεις; Πρόχειροι ερασιτεχνισμοί ή καλοσχεδιασμένα επαγγελματικά χτυπήματα ανταγωνιστών; Οπως και να 'χει, τα γεγονότα των τελευταίων εβδομάδων έχουν θορυβήσει την παγκόσμια on-line κοινότητα και το αίτημα για την αντιμετώπισή τους γίνεται πια επιτακτικό!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Η τεχνολογία αλλάζει τη ζωή μας προς το καλύτερο, αλλά συχνά δίνει λαβή και για αρνητικά σχόλια από όλους αυτούς που, καραδοκώντας στη γωνία, είναι έτοιμοι να εξαπολύσουν τα λογύδριά τους... για τις στέγες των ανθρώπων που είναι κοντά, σε αντίθεση με τις καρδιές τους που απομακρύνονται, λες και για το αν οι καρδιές μας απομακρύνονται φταίνε οι υπολογιστές και το Internet κι όχι εμείς οι ίδιοι που τις ελέγχουμε... Αλλά, ας μην ξεστρατίσουμε, εξάλλου ακόμη δεν αγγίξαμε καν το θέμα μας!

ΠΛΗΘΑΙΝΟΥΝ ΟΙ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

Η ιστορία είναι παλιά, αλλά τον τελευταίο καιρό το παιχνίδι χοντραίνει και όλα δείχνουν ότι οδεύουμε προς... ανεξέλεγκτες καταστάσεις στο όχι και τόσο απώτερο μέλλον. Εξηγούμαστε: Τους τελευταίους μήνες όλο και πιο συχνά όλοι όσοι ασχολούμαστε με το Διαδίκτυο γινόμαστε μάρτυρες κυβερνο-επιθέσεων και είτε αντικρίζουμε Web sites με... αλλοιωμένες πρώτες σελίδες εξαιτίας "χτυπημάτων" από άγνωστους "τρομοκράτες" του Internet είτε... δεν αντικρίζουμε τίποτα, μια και οι servers που φιλοξενούν συγκεκριμένα Web sites υπερφορτώνονται τεχνητά και καταρρέουν, με αποτέλεσμα οι πρώτες σελίδες τους να γεμίζουν με το μήνυμα λάθους του browser που χρησιμοποιούμε!

Εκεί γύρω στις αρχές Μαΐου 1999 το site του περιβόητου FBI υπέφερε για αρκετές ημέρες από ένα παρόμοιο χτύπημα. Λίγο αργότερα, το καλοκαίρι, hackers προκάλεσαν σοβαρά προβλήματα στα sites των Υπουργείων Ενέργειας και Εσωτερικών των ΗΠΑ, της Γερουσίας αλλά και του ίδιου του Λευκού Οίκου. Οι επιθέσεις αυτές μάλλον ήταν η απάντηση σε προηγούμενη "επιχείρηση-σκούπα" του FBI, που οδήγησε στη σύλληψη 20 υπόπτων για hacking σε 6 πολιτείες της Αμερικής. Παράλληλα, την ίδια περίοδο άλλη μία σειρά επιθέσεων εξαπολύθηκε από Κινέζους (!) hackers εναντίον κρατικών υπολογιστικών συστημάτων στις ΗΠΑ, αμέσως μετά το βομβαρδισμό της κινεζικής πρεσβείας στο Βελιγράδι από μαχητικά αεροπλάνα του ΝΑΤΟ. Ακολούθησε, λίγους μήνες αργότερα, η μεγάλη κατάρρευση του HotMail, του συστήματος παροχής δωρεάν e-mail, η οποία άφησε για πολλές ώρες εκατομμύρια συνδρομητές της υπηρεσίας αυτής χωρίς ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, γεγονός που ήρθε να προστεθεί στα ήδη μεγάλα, δικαστικής φύσης, προβλήματα που αντιμετώπιζε τότε -και τώρα- η Microsoft (ιδιοκτήτρια, από πρόπερσι, του HotMail).



ΚΑΤΑ-ΚΑΤΑ-ΚΑΤΑΡΡΕΟΥΝ...!

Τι έγινε, όμως, πρόσφατα; Ποια sites βρέθηκαν για ακόμα μία φορά στο στόχαστρο κυβερνοτρομοκρατών; Στόχοι ήταν και πάλι δημοφιλείς παροχείς υπηρεσιών κάθε είδους: Το Yahoo! (το αρχαιότερο θεματικό ευρετήριο -ή portal όπως το λέμε σήμερα- του Internet), το eBay (το μεγαλύτερο site on-line δημοπρασιών στον κόσμο), το Amazon.com (το γνωστότερο ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο) και το Buy.com (από τα μεγαλύτερα πολυκαταστήματα του Διαδικτύου), ενώ δεν γλίτωσε ούτε το site του γνωστού και μη εξαιρετέου CNN.com!

Επρόκειτο για Denial of Service Attack, μία επίθεση δηλαδή που δεν αποσκοπεί στην παράνομη είσοδο κάποιου hacker στα υπολογιστικά συστήματα ή την υποκλοπή accounts και πληροφοριών, αλλά στοχεύει αποκλειστικά στο να καταστήσει τα συστήματα ανίκανα να λειτουργήσουν και να παρέχουν τις υπηρεσίες για τις οποίες έχουν σχεδιαστεί.

YAHOO!

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Το Yahoo!, ένα από τα μεγαλύτερα sites του Internet, παρέλυσε στις 8 Φεβρουαρίου για τρεις ολόκληρες ώρες, ως αποτέλεσμα επίθεσης που δέχτηκε από αγνώστους. Σε έκτακτη συνέντευξη Τύπου που δόθηκε λίγες ώρες αργότερα, ο Jeff Mallett, πρόεδρος της εταιρίας Ya-





hoo!, ανέφερε πως οι συσκευές που χειρίζονται όλη τη δικτυακή κίνηση του site (routers) στις κεντρικές εγκαταστάσεις στην Καλιφόρνια των ΗΠΑ σταμάτησαν να λειτουργούν, αφού δέχτηκαν συντονισμένη επίθεση που διήρκεσε περισσότερο από 3 ώρες. Ο τρόπος που επιτέθηκαν οι άγνωστοι hackers ονομάζεται "distributed denial of service attack" και επιτυγχάνεται με συντονισμένες επιθέσεις που βομβαρδίζουν τον server με πλασματική κίνηση έως ότου εκείνος να μην μπορεί να αντέξει άλλο και να καταρρεύσει! Με άλλα λόγια -και για όσους γνωρίζουν κάτι παραπάνω από τα... τεχνικά του Internet- κάποιοι στέλνουν τόσο πολλά TCP/IP πακέτα (λ.χ. Web requests) σε μία δικτυακή συσκευή, όπως είναι ένας router, ώστε ξεπερνούν τις δυνατότητές του να τα χειριστεί, με αποτέλεσμα να μην μπορεί πλέον να κάνει την κανονική δουλειά του, να εξυπηρετεί δηλαδή τα "κανονικά", τα "νόμιμα" πακέτα.

Το θλιβερό είναι πως επιθέσεις αυτού του είδους καθίστανται, δυστυχώς, ολοένα πιο συχνές στις μέρες μας. Αν και φαινόμενο πολύ συχνό, είναι η πρώτη φορά που ένα site του μεγέθους του Yahoo! πέφτει θύμα μιας τέτοιας επίθεσης, η οποία -αν μη τι άλλο- απαιτεί αρκετές ειδικές τεχνικές γνώσεις. Οι υπεύθυνοι του Yahoo!, βέβαια, ανακάλυψαν σύντομα το πρόβλημα και μετέφεραν την κίνηση σε άλλους severs, ενώ λίγο αργότερα πρόσθεσαν ειδικά φίλτρα στους routers για να μπλοκάρουν την πλασματική κίνηση που προκαλούσαν οι hackers. Ετσι κατάφεραν να επαναφέρουν την κίνηση στους κανονικούς ρυθμούς της.

Αξίζει να σημειωθεί πως η επίθεση πραγματοποιήθηκε ταυτόχρονα από 50 διαφορετικές διευθύνσεις του Internet (IPs), καθιστώντας με τον τρόπο αυτό το site ανίκανο να εξυπηρετήσει τους επισκέπτες του.

ZD NETWORK, AMAZON, CNN Κ.ΛΠ.

Το Yahoo! ίσως είναι το μεγαλύτερο site που έμεινε εκτός λειτουργίας από τέτοιου είδους επίθεση, ωστόσο το πρόβλημα δεν σταμάτησε εκεί. Λίγες ώρες αργότερα, οι ίδιοι ή άλλοι "άγνωστοι" χτύπησαν τα Web sites Buy.com, E*Trade, Amazon.com, E-Bay, CNN και πιθανώς και το UUNet, sites τα οποία κατάφεραν να επανέλθουν στους κανονικούς ρυθμούς τους σε περίπου μία ώρα. Μετά το Yahoo!, ακολούθησε το Buy.com, που έμεινε εκτός λειτουργίας για τρεις ώρες.

Το Amazon.com, μάλιστα, "αντιμετώπισε

Ποια sites βρέθηκαν για ακόμα μία φορά στο στόχαστρο κυβερνοτρομοκρατών; Στόχοι ήταν και πάλι δημοφιλείς παροχείς υπηρεσιών κάθε είδους: Το Yahoo, το αρχαιότερο θεματικό ευρετήριο -ή portal όπως το λέμε σήμερα- του Internet, το eBay, το μεγαλύτερο site on-line δημοπρασιών στον κόσμο, το Amazon.com, το γνωστότερο ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο, και το Buy.com, από τα μεγαλύτερα πολυκαταστήματα του Διαδικτύου, ενώ δεν γλίτωσε ούτε το site του γνωστού και μη εξαιρετέου CNN.com!

σοβαρά προβλήματα, αφού όπως και άλλα μεγάλα sites υπέστη μία Denial of Service επίθεση" δήλωσε ο εκπρόσωπος της εταιρίας. Και συνέχισε λέγοντας ότι ένα τεράστιο ποσό "junk traffic" κατευθύνθηκε στο site, οδηγώντας σε "υποβάθμιση των παρεχομένων υπηρεσιών", αρνούμενος όμως να αποκαλύψει οποιαδήποτε άλλη πληροφορία.

Λίγο αργότερα, ο εκπρόσωπος του eBay επιβεβαίωσε ότι και το site της εταιρίας του δέχθηκε επίθεση παρόμοια με αυτήν που υπέστη το Yahoo!, με αποτέλεσμα οι επισκέπτες να αντιμετωπίσουν πολλά προβλήματα στις συναλλαγές τους. Ο Kevin Pursglove υποστήριξε ότι η λειτουργία του eBay αποκαταστάθηκε σύντομα, διαβεβαιώνοντας πάντως ότι δεν υπήρξε υποκλοπή προσωπικών δεδομένων ή στοιχείων πιστωτικών καρτών.

Επίσης, δυσάρεστα νέα ανακοίνωσε και εκπρόσωπος του CNN, ο οποίος δήλωσε ότι και το δικό τους site δέχθηκε επίθεση, η οποία διήρκεσε περίπου δύο ώρες. Μάλιστα, η επίθεση αυτή σε ένα από τα μεγαλύτερα ειδησεογραφικά sites του Internet ήταν η πρώτη που δέχτηκε το CNN Interactive από την αρχή της λειτουργίας του τον Αύγουστο του 1995.

Σύμφωνα, εξάλλου, με την Keynote Systems, τη μεγαλύτερη εταιρία που έχει αναλάβει την παρακολούθηση και καταγραφή της παγκόσμιας κίνησης στο Internet, όλες οι επιθέσεις ήταν του ίδιου τύπου, ενώ ειδικά στην περίπτωση του eBay η επίθεση εκδηλώθηκε ταυτόχρονα σε πολλαπλά "γεωγραφικά" σημεία.

Να σημειώσουμε, πάντως, ότι αυτός ο τύπος επίθεσης (Distributed Denial of Service) δεν είναι άγνωστος ούτε νέος, απλώς επειδή μπορεί να κλονίσει την εμπιστοσύνη του κοινού στα sites που φιλοξενούν ηλεκτρονικά καταστήματα, τα οποία και έγιναν στόχος, ίσως να μην αναφέρεται πάντα, στις περιπτώσεις εκείνες που παρατηρούνται διάφορα προβλήματα στη λειτουργία τους. Στις επιθέσεις του το DDOS χρησιμοποίησε πολλά sites για να στείλει κλήσεις (requests) για δεδομένα (data) σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Αυτή η πολύ μεγάλη κίνηση (traffic) μπορεί εύκολα να "ρίξει" έναν Web server, με αποτέλεσμα οι σελίδες που φιλοξενεί να μην είναι προσπελάσιμες από τους επισκέπτες του, χωρίς να επηρεάζει όμως την πιστότητα και την ασφάλεια των δεδομένων.

CYBER ATTACKS



AMAZON

Αυτό που προκαλεί αρκετά ερωτηματικά είναι το γεγονός ότι το υπόλοιπο δίκτυο της GlobalCenter, του ISP που εξυπηρετεί το Yahoo!, δεν αντιμετώπισε κανένα πρόβλημα. Επιπλέον, η Keynote Systems, μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες που παρακολουθούν το Internet traffic, ανακοίνωσε ότι από το πρόβλημα επηρεάστηκε κατά βάση η πρόσβαση στο Yahoo! από τις ΗΠΑ, ενώ από τον υπόλοιπο κόσμο το site παρέμεινε κατά περίπου 60% προσβάσιμο.

Συνεπώς, κάθε προσεκτικός παρατηρητής μπορεί σχεδόν με ακρίβεια να συμπεράνει πως ο στόχος ήταν το Yahoo! και μάλιστα ότι η επίθεση ήταν αρκετά έξυπνη στο σχεδιασμό και την εκτέλεσή της ώστε να επηρεάσει μόνο το core business της εταιρίας, που επικεντρώνεται στις ΗΠΑ.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ

Τι ήταν, τελικά, αυτό το κύμα επιθέσεων; Μέχρι στιγμής κανείς δεν ξέρει ακριβώς, πάντως σήμερα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές οι μεγαλύτεροι ISPs σε όλο τον κόσμο βρίσκονται σε συναγερμό, όπως επίσης οι εταιρίες που διαθέτουν δικτυακό εξοπλισμό.

Οι πρώτες ενδείξεις, πάντως, οδήγησαν σε μεγάλα πανεπιστήμια της Καλιφόρνια: Οι υπεύθυνοι του University of California στη Santa Barbara επιβεβαίωσαν επίσημα το Σάββατο ότι κάποια από τα συστήματά τους χρησιμοποιήθηκαν για την επίθεση εναντίον του CNN.

Παράλληλα, το πρακτορείο Associated Press μετέδωσε ότι η επίθεση εναντίον του eBay ξεκίνησε από έναν router του Πανεπιστημίου Stanford, ενώ φαίνεται να χρησιμοποιήθηκαν και συστήματα του UCLA. Πάντως, σύμφωνα με τα στοιχεία που υπάρχουν αυτή τη στιγμή, κανείς από το προσωπικό ή τους φοιτητές αυτών των πανεπιστημίων δεν φαίνεται να έχει αναμειχθεί άμεσα. Τα στοιχεία που είναι διαθέσιμα δείχνουν ότι για τις επιθέσεις χρησιμοποιήθηκαν προγράμματα όπως το Tribe Flood Network, το Trin00, το Tribe Flood Network 2000 και το Stacheldraht. Πρόκειται για τους λεγόμενους "Δούρειους Ίππους" (trojan horses) που εισβάλλουν σε έναν Unix υπολογιστή χωρίς να το γνωρίζουν οι διαχειριστές του και επιτρέπουν σε αυτόν που τα χρησιμοποίησε να θέσει υπό τον έλεγχό του μια σειρά συστημάτων που μπορούν να βρίσκονται σε διαφορετικό γεωγραφικό σημείο το καθένα.

Τα προγράμματα αυτά άρχισαν να κυκλοφορούν σχετικά πρόσφατα στο Δίκτυο και σύμφωνα με τις τελευταίες πληροφορίες (λίγο πριν από την εκτύπωση του τεύχους που κρατάτε



YAHOO!

στα χέρια σας) δημιουργός ορισμένων από αυτά είναι ένας Γερμανός προγραμματιστής, ο οποίος είναι γνωστός με το userID "Mixter". Μάλιστα, πρόσφατα είχε κερδίσει ένα βραβείο 10.000 δολαρίων, το οποίο πρόσφερε μία εταιρία που δραστηριοποιείται στον τομέα της ασφάλειας των υπολογιστών και ονομάζεται Packet Storm, για την καλύτερη μέθοδο άμυνας ενάντια σε επιθέσεις αυτού του τύπου. Αν και τα προγράμματα αυτά γράφτηκαν (ή λέγεται ότι γράφτηκαν) ως εργαλεία για να ελέγχουν την ασφάλεια ενός δικτύου, η γερμανική εφημερίδα "Die Welt" ανέφερε σε πρόσφατο δημοσίευμά της πως οι αμερικανικές αρχές σε συνεργασία με τη γερμανική αστυνομία αναζητούν τον Mixter, προκειμένου να τον ανακρίνουν σε σχέση με τις πρόσφατες επιθέσεις.

Το FBI του San Francisco ήδη ψάχνει να βρει την πηγή απ' όπου ξεκίνησαν αυτές οι επιθέσεις.

Τέλος, ειδική σύσκεψη πραγματοποιήθηκε στα μέσα Φεβρουαρίου, μετά τα πρόσφατα γεγονότα και στο Λευκό Οίκο, υπό την προεδρία του προέδρου Clinton, μεταξύ κυβερνητικών αξιωματούχων και στελεχών ιδιωτικών εταιριών, στην οποία συζητήθηκαν τα προβλήματα αυτού του τύπου καθώς και τα μέτρα που πρέπει να ληφθούν.

ΠΟΥ ΒΑΔΙΖΟΥΜΕ;

Μέχρι τώρα είχαμε συνηθίσει να διαβάζουμε για προβλήματα ασφαλείας σε σχέση με το Internet, τα οποία όμως είτε ανακοινώνονταν από ιδιώτες ή εταιρίες, που ίσως κάποιες φορές μεγιστοποιούσαν τη σημασία τους για να κερδίσουν δημοσιότητα, είτε αφορούσαν σε συγκεκριμένες λειτουργίες και συγκεκριμένα προγράμματα.

Τώρα, όμως, είναι η πρώτη φορά που ένα πρόβλημα ασφαλείας φαίνεται να επηρεάζει την πλοήγηση στον Web γενικότερα, χωρίς να συνδέεται με κάποιο πακέτο λογισμικού. Αφορά στην ίδια τη λειτουργία της HTML, όπως χρησιμοποιείται σήμερα στη συντριπτική πλειονότητα των Web sites σε όλο τον κόσμο.

Το πρόβλημα σχετίζεται με τις δυναμικά generated Web σελίδες, που αποτελούν και τον κανόνα στον Web. Σήμερα έχουν πλέον κωδικοποιηθεί μια σειρά μεθόδων, οι οποίες επιτρέπουν να εισαχθεί "κακόβουλος" κώδικας κατά τη στιγμή της επίσκεψης κάποιου χρήστη σε μία Web σελίδα που δημιουργείται και να εκτελεστεί στο μηχάνημα του χρήστη που επισκέπτεται κάποιο site, χωρίς ο ίδιος να το γνωρίζει και χωρίς ο κώδικας να στέλνεται από το ίδιο το site το οποίο επισκέπτεται!

Η ουσία του προβλήματος βρίσκεται στο ότι στη μεγάλη πλειονότητα των σελίδων που βλέπει καθημερινά ο τυπικός χρήστης που κάνει surf στον Web υπάρχουν πάρα πολλά στοιχεία τα οποία δεν "ελέγχονται" από το ίδιο το site που επισκεπτόμαστε εκείνη τη στιγμή, αλλά "στέλνονται" από άλλα sites. Αναφερόμαστε σε διάφορα banners, γραφικά, counters, teasers και μια μεγάλη ποικιλία από άλλα στοιχεία Web, τα οποία μπορεί να συναντήσουμε σε μια σελίδα.

Το μέλλον θα δείξει αν ευσταθούν οι φόβοι πολλών αναλυτών για προβληματικά sites και "τρύπες" στον Web. Πάντως, για να είστε καλυμμένοι, αγοράζετε προϊόντα on-line μόνο μέσω secure server, δηλαδή μόνο από συγκεκριμένα και επώνυμα ηλεκτρονικά καταστήματα που παρέχουν ασφάλεια κατά τις συναλλαγές. PC


Τα MULTIRAMA
έχουν τόσα αξεσουάρ που θα τα
"παίξεις"!
ΚΡΑΝΟΣ VIRTUAL REALITY VFX3D
ΓΙΑ PC
ΓΙΑ PLAYSTATION
MCLAREN DUAL SHOCK STEERING WHEEL
ΓΙΑ PC
MCLAREN DUAL RUMBLE WHEEL
ΓΙΑ PLAYSTATION
EVOLUTION GLOVE
ΓΙΑ PC
SAITEK CYBORG 3D PAD
SUPPORT PLUS
ΝΕΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΓΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΜΕ ΥΠΟΓΡΑΦΗ MULTIRAMA
• Support Install • Support Check • Support Built To Order • Support Antivirus • Support Business Software • Support Internet
Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!
ΝΕΟ Αγία Παρασκευή
Χαλανδρίου 6, τηλ.: (01) 6013885
Άλιμος
Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
Γαλάτσι
Βεΐκου 18, τηλ.: (01) 2220957
Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 17, τηλ.: (01) 8941465
ΝΕΟ Ελευσίνα
Ιερά Οδός 2 & Κουταλιέρη, τηλ.: (01) 5560628
Καλλιθέα
• Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
ΝΕΟ Ελ. Βενιζέλου 62, τηλ.: (01) 9531817
Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
Μουσείο
ΝΕΟ Στουρνάρη 16, τηλ.: (01) 3829106
• Στουρνάρη 39, τηλ.: (01) 3800269
Ν. Ερυθραία
Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
Νίκαια
Πέτρου Ράλλη 211, τηλ.: (01) 4911270
Ν. Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 291, τηλ.: (01) 2771553
Παγκράτι
Υμηττού 86, τηλ.: (01) 7563243
Π. Φάληρο
Λ. Αμφιθέας 78, τηλ.: (01) 9854583
Πειραιάς
Ηρ. Πολυτεχνείου 38, τηλ.: (01) 4133630
Περιστέρι
Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781529
Σύνταγμα
Σταδίου 10, τηλ.: (01) 3219018
Χολαργός
Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
Ψυχικό (Φάρος)
Λ. Κηφισίας 240, τηλ.: (01) 6745960
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
• Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
• Βενιζέλου 11, τηλ.: (031) 243211
• Βασ. Όλγας 173, τηλ.: (031) 822111
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ
Λ. Δημοκρατίας 202, τηλ.: (0551) 81962
ΒΟΛΟΣ
Ιάσονος 82 Α' & Τοπάλη, τηλ.: (0421) 22522
ΝΕΟ ΔΡΑΜΑ
Πατριάρχου Διονυσίου 7, τηλ.: (0521) 55750
ΝΕΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ
Έβανς 12, τηλ.: (081) 346690
ΙΩΑΝΝΙΝΑ
Αβέρωφ 49, τηλ.: (0651) 83500
ΝΕΟ ΚΟΡΙΝΘΟΣ
Δαμασκηνού 60 & Απ. Παύλου, τηλ.: (0741) 74120
ΝΕΟ ΛΑΜΙΑ
Καποδιστρίου 22, τηλ.: (0231) 31524
ΝΕΟ ΛΑΡΙΣΑ
Παπαναστασίου 61 & Πατρόκλου τηλ.: (041) 252200
ΜΥΤΙΛΗΝΗ
Σμύρνης 7, τηλ.: (0251) 37601
ΝΕΟ ΞΑΝΘΗ
Ανδρέου Δημητρίου 13, τηλ.: (0541) 83323
ΝΕΟ ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ
Παυλίδη Αδαμοπούλου & Ιμέρας, τηλ.: (0463) 29126
ΝΕΟ ΡΕΘΥΜΝΟ
Λ. Κουντουριώτη 131, τηλ.: (0831) 20230
ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30-32, τηλ.: (0241) 31604
ΝΕΟ ΤΡΙΠΟΛΗ
Πλατ. Κολοκοτρώνη 8, τηλ.: (071) 242188
ΧΑΛΚΙΔΑ
Φαρμακίδου 12, τηλ.: (0221) 88111
ΝΕΟ ΧΑΝΙΑ
Ζυμβρακάκηδων 22 & Μάρκου Μπότσαρη, τηλ.: (0821) 92400
ΚΥΠΡΟΣ
• Λευκωσία
• Λεμεσός
Σύντομα και: ΚΑΛΑΜΑΤΑ
Γραμμή Επικοινωνίας Multirama
0801-15000
multirama
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER
http://www.multirama.com

ΤΑ ΝΕΑ GAMES ΤΗΣ UBISOFT

Ερχονται και σίγουρα σας ενδιαφέρουν!

Την Παρασκευή, 11 Φεβρουαρίου 2000, είχαμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε από κοντά, σε μια ειδική παρουσίαση που έγινε στη Βουδαπέστη, τους νέους τίτλους που πρόκειται να προωθηθούν από τη UbiSoft τους επόμενους μήνες. Ο πιο σημαντικός τίτλος που είδαμε στη συνάντηση ήταν το Theocracy, το πρώτο παιχνίδι μίας ουγγρικής εταιρίας ονόματι Philos Labs. Πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό strategy game, που υπόσχεται πολλά ακόμα και στους απαιτητικούς του είδους. Περισσότερα για το Theocracy, τα άλλα παιχνίδια της UbiSoft και γενικώς για το ταξίδι θα βρείτε στις επόμενες γραμμές...

Του Γιώργου Κυριακού



Πριν από την έναρξη της συνέντευξης Τύπου προβλήθηκε ένα βίντεο του Theocracy και στις 10:30 χορηγήθηκαν σε όλους τους δημοσιογράφους ειδικά ακουστικά για τη μετάφραση από τα ουγγρικά στα αγγλικά και αντίστροφα, για όσους ήταν αναγκαίο. Η συνέντευξη Τύπου άρχισε με μια γρήγορη παρουσίαση της UbiSoft ως εταιρίας. Παρουσιάστηκαν τα σχέδια της εταιρίας για το μέλλον καθώς και λίγα στοιχεία για το παρελθόν της. Στο σχετικό βίντεο είδαμε πώς κατασκευάζεται ένα παιχνίδι, από τα αρχικά στάδια σχεδίασης μέχρι το beta testing και την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

Αμέσως μετά την ολοκλήρωση του βίντεο για τη UbiSoft, ο CEO τής Philos Labs Zsolt Vamosi ανέλαβε να παρουσιάσει το Theocracy σε εμάς. Το Theocracy είναι το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας με την επωνυμία Philos Labs (προερχόμενη από το Philosopher), το οποίο είναι υπό κατασκευή εδώ και αρκετά χρόνια από μια ομάδα περίπου 35 ατόμων. Πρόκειται για ένα real time empire building strategy, το οποίο συνδυάζει χαρακτηριστικά από το Civilization, το C&C και το Heroes of Might and Magic. Το παιχνίδι τοποθετείται στην εποχή των Αζτέκων, όταν αυτοί ήταν μια μεγάλη αλλά διχασμένη -εξαιτίας των εμφυλίων- αυτοκρατορία. Ο σκοπός του παίκτη είναι να ενώσει και να διοικήσει αυτή την αυτοκρατορία, για να μπορέσει να αποκρούσει τη μεγάλη επίθεση των Ισπανών στο τέλος του παιχνιδιού!

Το πρώτο που προσέξαμε ήταν τα πάρα πολύ καλά γραφικά του παιχνιδιού. Πράγματι, παρ' ότι η μηχανή γραφικών δεν είναι 3D, τα γραφικά του παιχνιδιού αποτελούν ένα από τα δυνατά σημεία του. Ενα πολύ καλό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι δεν είναι αναγκαστικό να ολοκληρώνετε τη μια αποστολή μετά την άλλη. Ο βασικός σκοπός είναι να οργανώσετε την αυτοκρατορία σας για να αντιμετωπίσετε τους Ισπανούς. Αν εσείς κρίνετε ότι με τις λιγοστές περιοχές που ελέγχετε στην αρχή θα μπορέσετε να το επιτύχετε, είστε ελεύθεροι να το κάνετε! Το παιχνίδι δίνει μια απόλυτη ελευθερία στον παίκτη, αφήνοντάς τον να διαλέξει ο ίδιος τι θα κάνει και πώς. Ισως αυτό να είναι το μεγα-

ARCATERA







λύτερο πλεονέκτημα του Theocracy. Οι μάγες παίζουν σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι, αφού ο παίκτης καλείται να οδηγήσει χιλιάδες (στην κυριολεξία!) μονάδες στο πεδίο της μάχης. Από απλούς στρατιώτες μέχρι και μάγους θα αποτελείται ο στρατός σας αλλά και αυτός των εχθρών σας. Ειλικρινά, τόσο πολλές μονάδες μέσα στο πεδίο της μάχης δεν έχω ξαναδεί! Οι τελευταίες, μάλιστα, μπορούν να γίνονται καλύτερες ανάλογα με την πείρα που αποκτούν. Ετσι, μπορεί στο τέλος να έχετε ειδικές ταξιαρχίες από έμπειρους στρατιώτες, που σαφέστατα θα έχουν το επάνω χέρι έναντι απλών και άπειρων μονάδων. Το παιχνίδι ομολογουμένως διαθέτει μεγάλο βάθος, με εκατοντάδες και ενδιαφέρουσες επιλογές. Ο κ. Vamosi συνεχώς μας έδειχνε τι μπορεί να κάνει πράγματι η καθεμία από τις επιλογές και επισήμανε τη χρησιμότητα των hot keys. Δεν δίστασε επίσης, προκειμένου να μας δείξει κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, να βάλει τα cheats, κάτι που προκάλεσε το γέλωτα των παρευρισκομένων. :)

Πρόκειται για μια πάρα πολύ καλή αρχή από τη Philos Labs, ενώ το παιχνίδι αναμένεται να κάνει την εμφάνισή του τον Μάρτιο. Ολόψυχα ευχηθήκαμε καλή επιτυχία και στα επόμενα projects της εταιρίας, αφού η Philos έχει πια συμβόλαιο με τη UbiSoft για ακόμα δύο παιχνίδια. Μέσα στα πρώτα σχέδια της εταιρίας είναι να αναβαθμίσει τη μηχανή γραφικών της, ονόματι Shine, από 2D σε 3D, προκειμένου να προχωρήσει στην παραγωγή των επόμενων παιχνιδιών. Ενα από αυτά, όπως αποκαλύφθηκε, είναι ένα Commandos σε 3D με περισσότερες επιλογές.

Αμέσως μετά την ολοκλήρωση της παρουσίασης, οι δημιουργοί απάντησαν σε ερωτήσεις και μας διέθεσαν πέντε υπολογιστές σε ένα διαφορετικό δωμάτιο (μαζί με τον μπουφέ!) για να δοκιμάσουμε ανά ομάδες το παιχνίδι. Στις δύο αυτές ώρες που μας διέθεσαν, παίξαμε το παιχνίδι, μελετήσαμε τις σημειώσεις και φάγαμε ένα καλό μεσημεριανό, για να μας στηρίξει τις επόμενες ώρες.

Το Theocracy είναι το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας με την επωνυμία Philos Labs, το οποίο είναι υπό κατασκευή εδώ και αρκετά χρόνια από μια ομάδα περίπου 35 ατόμων. Πρόκειται για ένα real time empire building strategy, το οποίο συνδυάζει χαρακτηριστικά από το Civilization, το C&C και το Heroes of Might and Magic.

ΑΠΟ ΤΗ WALL STREET ΣΤΟ ARCATERA

Η συνεδρίαση συνεχίστηκε με την παρουσίαση μερικών αναμενόμενων παιχνιδιών από τη UbiSoft. Παρουσιάστηκαν εκτενώς τα παιχνίδια Wall Street και Business Tycoon, το Deep Fighter και το Arcatera. Ας γράψουμε λίγα λόγια για αυτά.

Ας αρχίσουμε με τα δύο παιχνίδια Tycoon. Πρώτα παρουσιάστηκε το Wall Street Tycoon, ένα παιχνίδι που απευθύνεται κυρίως σε ανθρώπους που έχουν πείρα από χρηματιστήριο ή γενικώς από διαχείριση οικονομικών. Ο παίκτης θα μπορεί να αναλάβει τη διαχείριση διάφορων μετοχών στο Single Player μέσω ανεξάρτητων σεναρίων, που βασίζονται πολλές φορές σε πραγματικά γεγονότα. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού περνάνε από μπροστά σας οι τίτλοι των εφημερίδων, οι αλλαγές του δείκτη, οι διακυμάνσεις των μετοχών και πολλά άλλα. Θα πρέπει να εξετάζετε παράλληλα το ιστορικό άλλων εταιριών, ειδικά αν σκέφτεστε να αγοράσετε μετοχές από αυτές. Για να προστεθεί αντοχή στο παιχνίδι, οι δημιουργοί πρόσθεσαν τη δυνατότητα του παίκτη να συνδέεται με το Internet και να κατεβάζει άμεσα τις τελευταίες διακυμάνσεις της Wall Street! Η ουσία όμως είναι ότι, αν δεν έχετε ιδέα από χρηματιστηριακές συναλλαγές, τότε σίγουρα αυτό το παιχνίδι δεν είναι για εσάς. Το Wall Street Tycoon κατασκευάζεται από τη Lumis Studios και η προγραμματισμένη ημερομηνία κυκλοφορίας του είναι κατά τον Μάρτιο του τρέχοντος έτους.

DEEP FIGHTER







ΤΑ ΝΕΑ GAMES ΤΗΣ UBISOFT

BUSINESS TYCOON







Από το Wall Street Tycoon περνάμε στο Business Tycoon, που σίγουρα δεν απαιτεί γνώσεις διοίκησης επιχειρήσεων για να το χειριστείτε! Σίγουρα, όμως, όποιος διαθέτει τέτοιες γνώσεις δεν θα χάσει, αφού ο παίκτης θα κληθεί να ελέγχει αρχικώς μια μικρή εταιρία και, καθώς ο χρόνος περνά, θα πρέπει να την επεκτείνει σε όλο τον κόσμο! Ο παίκτης θα ελέγχει όλα τα εργοστάσια, τα καταστήματα και τις βιομηχανίες καθώς και τους υπαλλήλους που έχει η ολοένα επεκτεινόμενη εταιρία του, στοιχείο που του παρέχει απόλυτη ελευθερία.

Αρχικώς θα μπορείτε να διαλέξετε με ποια ακριβώς προϊόντα θα ασχοληθεί, ποια θα κατασκευάσει και ποια θα προωθήσει η εταιρία σας. Μπορείτε να διαλέξετε από αρκετά, όπως αεροπλάνα, αυτοκίνητα, ακόμα και ηλεκτρονικούς υπολογιστές, σε περίπτωση που το όνειρό σας είναι να γίνετε ο καινούριος Bill Gates! Στο παιχνίδι δεν θα απαιτείται απλώς να βγάζετε χρήματα και να επεκτείνετε την εταιρία. Θα υπάρχουν αρκετά προβλήματα, όπως η μόλυνση από τα εργοστάσιά σας, που θα κάνει πολλούς να δυσανασχετήσουν! Θα πρέπει να αναβαθμίζετε τα κτίριά σας και να τα συντηρείτε. Τα προϊόντα σας θα πρέπει να τα προωθείτε με σωστό marketing, ενώ παράλληλα θα πρέπει να προσέχετε τους computerized αντιπάλους, που έχουν και αυτοί ακμαίες επιχειρήσεις... Το παιχνίδι, που μου κίνησε την περιέργεια, κατασκευάστηκε από τη Stardock και αναμένεται και αυτό τον Μάρτιο.

Ύστερα από αυτά τα δύο παιχνίδια Tycoon περνάμε σε ένα action game με το όνομα Deep Fighter. Πρόκειται για έναν εξομοιωτή ενός υποβρυχίου μαχητικού, με εσάς στη θέση του πιλότου. Οι δημιουργοί του Deep Fighter φρόντισαν να πλάσουν μια ωραία ιστορία, για να κρατήσουν το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με λίγα λόγια, το σενάριο θα παίζει σημαντικό ρόλο στο Deep Fighter. Εκτός από το σενάριο, τα videos που συνοδεύουν τον τίτλο είναι κι αυτά καλοφτιαγμένα. Τα γραφικά δεν είναι τίποτα το σπουδαίο, αλλά το υποβρύχιο περιβάλλον είναι αρκετά καλά φτιαγμένο, με φύκια και ψάρια παντού. Το Deep Fighter κατασκευάζεται από την Criterion Studios και θα είναι διαθέσιμο μέσα στον Ιούνιο.

Για το τέλος η UbiSoft άφησε το Arcatera: The Dark Brotherhood. Πρόκειται για ένα κλασικό point'n'click adventure με αρκετά στοιχεία RPG, καθώς σας παρουσιάζεται η δυνατότητα να παίξετε με συνολικά τέσσερις χαρακτήρες. Το παιχνίδι εκ πρώτης όψεως φαίνεται πάρα πολύ ωραίο, με τρομερά γραφικά στα τοπία που επισκέπτεστε με το χαρακτήρα σας. Τα animations των NPCs ήταν κάπως άσχημα, αλλά είμαι σίγουρος ότι θα διορθωθούν. Το Arcatera τοποθετείται σε έναν μεσαιωνικό μυθικό κόσμο, αφού θα συναντήσετε elves, dwarves και orcs, καθώς θα περιπλανιέστε σε περισσότερα από εκατό μέρη, τα περισσότερα από τα οποία θα βρίσκονται μέσα στην πόλη της Senora. Θα μπορείτε να διαλέξετε το χαρακτήρα σας ανάμεσα από πολλές κλάσεις, όπως warriors ή monks. Το Arcatera επιτρέπει απόλυτη ελευθερία κινήσεων, αφού δεν έχει καμία σημασία αν ληστέψετε και τον πιο σημαντικό χαρακτήρα του παιχνιδιού! Βεβαίως, θα υπάρχουν επιπτώσεις, όπως η σύλληψή σας από τους φρουρούς ή το να σας αγνοούν οι άλλοι χαρακτήρες μόλις μάθουν για τις κακές σας πράξεις, αλλά το θέμα είναι ότι εσείς διαλέγετε τι θα κάνετε. Δεν υπάρχει, δηλαδή, ένα μονοπάτι που θα πρέπει να ακολουθήσετε για να ολοκληρώσετε το adventure. Όλοι οι NPCs αντιδρούν διαφορετικά αναλόγως με το τι θα κάνετε, τι θα τους πείτε, πώς θα συμπεριφερθείτε (π.χ. aggressive, ironic), και τίποτα δεν είναι πάντα το ίδιο! Όλα αλλάζουν! Αν παίξετε μία φορά τον τίτλο και θυμάστε ότι σας περιμένει ένας ληστής σε μια γωνία, όταν τον παίξετε ξανά, μπορεί να μην είναι εκεί! Το Arcatera είναι πράγματι ένας πάρα πολύ αξιόλογος τίτλος, που κατάφερε να κινήσει το ενδιαφέρον μου, παρ' ότι δεν παίζω adventures πια. Το Arcatera είναι κι αυτό ανάμεσα στους τίτλους που περιμένουμε τον Μάρτιο.

Αυτοί ήταν οι τίτλοι που παρουσιάστηκαν αρκετά αναλυτικά στη συνάντηση. Εκτός από αυτές τις πληροφορίες, καταφέραμε να δούμε βίντεο από τρία αγωνιστικά παιχνίδια, τα F1 Racing Championship, Suzuki Alstare Extreme Racing και Rally Simulation. Επιπροσθέτως, επιβεβαιώθηκαν οι φήμες για τη συνέχεια του παιχνιδιού POD, το οποίο θυμίζω ότι ήταν το πρώτο παιχνίδι που υποστήριζε MMX!

Στις 11:05 το βράδυ το αεροπλάνο απογειώθηκε, για να φτάσουμε πίσω στην Ελλάδα στις 2:00 το πρωί. Ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον ταξίδι είχε φτάσει στο τέλος του! PC

THEOCRACY







ΕΝΑ ΚΛΙΚ ΑΡΚΕΙ...

www.compuWeb.gr

ΚΑΝΕΤΕ ΚΛΙΚ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ SITE ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, το οποίο θα βρείτε με:

Νέο **look** · Νέες **δυνατότητες** · Νέες **ευκαιρίες**



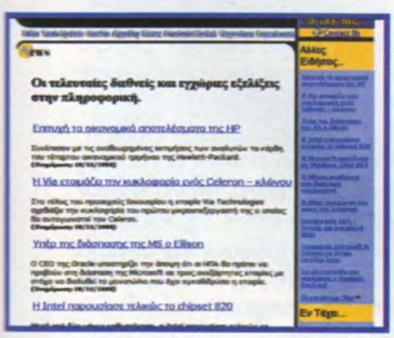
Καθημερινός σχολιασμός των σημαντικότερων ελληνικών και διεθνών εξελίξεων στο χώρο της Πληροφορικής, υπεύθυνα και επώνυμα.



Ο Οδηγός Εταιριών Πληροφορικής σάς επιτρέπει να βρείτε στοιχεία για όλες τις εταιρίες Πληροφορικής στην Ελλάδα.



Οδηγοί επιβίωσης και χρήσιμες συμβουλές που θα κάνουν την εργασία σας στον υπολογιστή ευκολότερη.



Ενημερωθείτε σήμερα για τα γεγονότα που έλαβαν χώρα τις τελευταίες 24 ώρες στην Ελλάδα και το εξωτερικό και αναζητήστε τις ειδήσεις που έχουν δημοσιευθεί σχετικά με το θέμα το οποίο σας ενδιαφέρει.

Αδιάκοπη **ενημέρωση**

Δυναμική **ψυχαγωγία**

Αποδοτική **προβολή**

Εγκυρη **πληροφόρηση**

Designed & Hosted by DIGICON

Η (ΕΙ)ΔΙΚΗ ΣΑΣ "ΠΥΛΗ"!!!

WINDOWS 2000
Το δημοφιλές λειτουργικό εισέρχεται στη νέα χιλιετία

Τα Windows 2000 είναι γεγονός! Η 17η Φεβρουαρίου ήταν η παγκόσμια ημέρα κυκλοφορίας τους. Επειτα από αρκετές beta εκδόσεις ωρίμασαν ικανοποιητικά ώστε να βγουν στην κυκλοφορία. Είναι άραγε τόσο καλά όσο τα περιμέναμε;

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com



Ισως θυμάστε τις περσινές δηλώσεις της Microsoft ότι τα Windows 2000 θα αποτελούν το ενοποιημένο προϊόν της αναβάθμισης των WinNT και Win98. Ολοι περίμεναν με αγωνία κάτι τέτοιο - και με το δίκιο τους. Ποιος δεν θα ήθελε τις ευκολίες των 98 με τη σταθερότητα των NT; Ομως, η Microsoft μάς αιφνιδίασε για άλλη μία φορά ανακοινώνοντας ότι η ενοποίηση θα πάρει ακόμα μία παράταση χρόνου μέχρις ότου πραγματοποιηθεί. Ετσι τα Win2000 θα αποτελούν τον αντικαταστάτη των NT4. Τα Win98 θα αντικατασταθούν τον Μάιο από τα Windows Millennium, που -όπως έχουμε διαπιστώσει από τις τελευταίες beta εκδόσεις που έχουμε στα χέρια μας- φέρουν αρκετές βελτιώσεις.

Ας περάσουμε, όμως, στα Win2000, που ήδη κυκλοφορούν, και ας εξετάσουμε αναλυτικά τι έχουν να μας προσφέρουν.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Τα Win2000 θα πωλούνται σε τέσσερις διαφορετικές εκδόσεις ανάλογα με τις ανάγκες του υποψήφιου πελάτη.

Windows 2000 Professional

Αποτελεί αναβάθμιση των NT Workstation. Ιδανικά για επαγγελματική χρήση γραφείου και για laptops. Εχουν υψηλές απαιτήσεις σε hardware, άλλα είναι πιο σταθερά και ασφαλή από οποιαδήποτε προηγούμενη έκδοση Windows.

Server

Υποστηρίζουν βασικές λειτουργίες file and print sharing. Περιλαμβάνουν τον βραβευμένο Web server της Microsoft. Ιδανικά για μικρές επιχειρήσεις και τμήματα εταιριών. Υποστηρίζουν μέχρι τέσσερις επεξεργαστές στο ίδιο μηχάνημα.

Advanced Server

Τα Server σε ενισχυμένη μορφή, για μεγάλα δίκτυα και εφαρμογές ηλεκτρονικού εμπορίου.

Υποστηρίζουν μέχρι οκτώ επεξεργαστές στο ίδιο μηχάνημα.

DataCenter Server

Η φιλόδοξη προσπάθεια της Microsoft να κατασκευάσει το απόλυτο mainframe λειτουργικό. Για πολύ "σοβαρές" και απαιτητικές εργασίες, όπως κράτηση εισιτηρίων αεροπορικών εταιριών. Θα κυκλοφορήσει στα μέσα του έτους.

Τώρα που έχετε μία πλήρη εικόνα, σίγουρα είστε σε θέση να γνωρίζετε ποια από τις εκδόσεις σάς ενδιαφέρει. Μη μου πει κανείς ότι χρειάζεται άλλη από τα Win2000 Professional...

ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΤΑ ΠΡΟΤΙΜΗΣΩ;

Αν πρόκειται να αναβαθμίσετε τα Win98 σε Win2000, θα διαπιστώσετε πολλές βελτιώσεις. Η σπουδαιότερη όλων κατά τη γνώμη μου; Η εξάλειψη των ενοχλητικών κρασαρισμάτων και των μπλε οθονών που μας ανάγκαζαν να κάνουμε επανεκκίνηση, χάνοντας ό,τι είχαμε φτιάξει (ή ακόμα και τη ροή του εκάστοτε παιχνιδιού!). Ναι, σωστά διαβάσατε! Η διαχείριση της μνήμης γίνεται με τέτοιον τρόπο που δεν κολλάει το σύστημα εξαιτίας, για παράδειγμα, κάποιου "κακογραμμένου" driver.

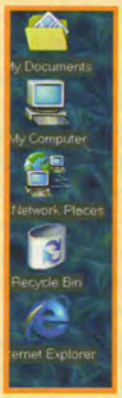
Ενα άλλο πρόβλημα που επιλύουν τα Win2000 είναι η διαχείριση των dll αρχείων. Οταν μία εφαρμογή προσπαθήσει να αλλάξει κατά την εγκατάσταση ένα dll αρχείο του λειτουργικού με ένα άλλο μη πιστοποιημένο, τότε

> **Αν πρόκειται να αναβαθμίσετε τα Win98 σε Win2000, θα διαπιστώσετε πολλές βελτιώσεις. Η σπουδαιότερη όλων κατά τη γνώμη μου; Η εξάλειψη των ενοχλητικών κρασαρισμάτων και των μπλε οθονών που μας ανάγκαζαν να κάνουμε επανεκκίνηση, χάνοντας ό,τι είχαμε φτιάξει (ή ακόμα και τη ροή του εκάστοτε παιχνιδιού!).**

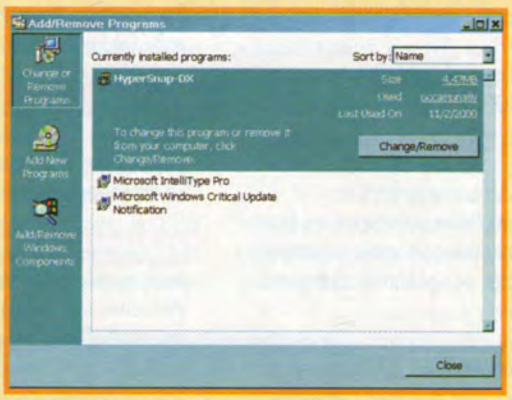
τα Win2000 μόνα τους επαναφέρουν το αρχικό dll! Αν ένα πρόγραμμα πρέπει να εγκαταστήσει οπωσδήποτε ένα δικό του dll, μπορεί να το κάνει στο folder του προγράμματος και όχι στο system των Windows. Ετσι στην απεγκατάσταση θα σβηστεί μαζί με το πρόγραμμα και δεν θα εμφανίζονται τα ενοχλητικά μηνύματα των Win98 ότι το τάδε dll πιθανόν να χρησιμοποιείται και από άλλες εφαρμογές. Λες και οφείλαμε να γνωρίζουμε αν χρησιμοποιείται! Το ωραίο, δε, είναι ότι άφηνε την ευθύνη σε εμάς για τη διαγραφή του! Βέβαια, είχαμε τη δυνατότητα να το αφήσουμε να υπάρχει στο system, αλλά έπειτα από λίγο καιρό τα Windows γέμιζαν με άχρηστα dll που και χώρο έπιαναν και καθιστούσαν το σύστημα ασταθές.

Η ασφάλεια στα Win2000 είναι άλλος ένας τομέας στον οποίο έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση. Η Microsoft φρόντισε να κλείσει όλες τις "τρύπες" των προηγούμενων εκδόσεων που βασάνισαν αρκετούς χρήστες. Οι επίδοξοι hackers (ή καλύτερα crackers) θα τα βρουν σκούρα όταν προσπαθήσουν να χρησιμοποιήσουν τις γνωστές "πόρτες" εισόδου που

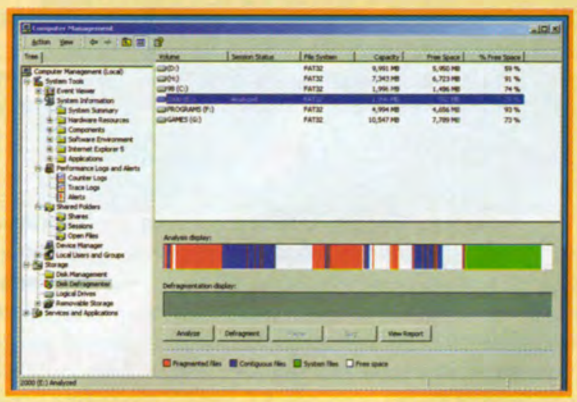
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΤΩΝ WINDOWS 2000 ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ



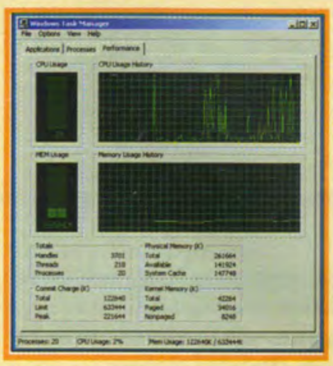
Ολα τα εικονίδια είναι ανανεωμένα. Το αν είναι ομορφότερα είναι καθαρά υποκειμενικό.



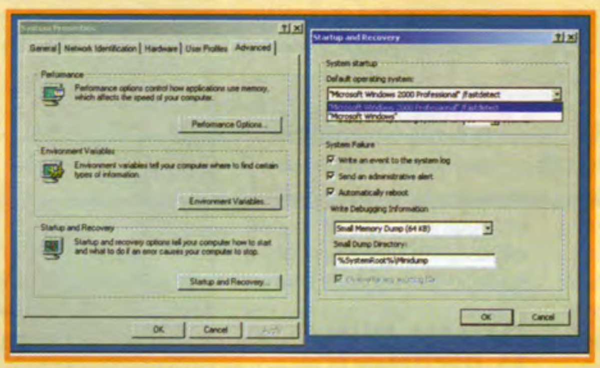
Το Add/Remove Programs είναι ριζικά αλλαγμένο. Δίπλα σε κάθε πρόγραμμα υπάρχει αναλυτική περιγραφή του, καθώς και η συχνότητα χρήσης του.



Η εφαρμογή του Defragment είναι επανασχεδιασμένη τόσο οπτικά όσο και λειτουργικά, καθώς είναι σαφώς ταχύτερη.



Ο νέος Task Manager μάς πληροφορεί για τα πάντα γύρω από τη λειτουργία του υπολογιστή μας.



Μπορούμε να ελέγξουμε πλήρως τη διαδικασία εκκίνησης των Windows και να ορίσουμε τις ενέργειες που πρέπει να γίνουν σε περίπτωση σφάλματος.



Βλέπουμε ότι οι επιλογές δικτύου είναι πολύ περισσότερες από ό,τι στα Windows 98.

ΝΕΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΤΑ WINDOWS 2000

Ας δούμε τα νέα στοιχεία που φέρνουν τα Windows 2000.

PLUG&PLAY Τα Windows 2000 διαθέτουν δυνατότητες plug'n'play ανάλογες με αυτές των Windows 95/98 και αποτελούν την πρώτη έκδοση λειτουργικού η οποία στηρίζεται στον πυρήνα των NT και διαθέτει αυτές τις δυνατότητες.

USB & FIREWIRE SUPPORT Διαθέτουν υποστήριξη για συσκευές Universal Serial Bus, καθώς και για όσες ακολουθούν το πρωτόκολλο υψηλών ταχυτήτων 1394 IEEE.

ONNOW ACPI Advanced Configuration & Power Interface, το οποίο επιτρέπει στα συστήματα να ανάβουν άμεσα και με αυτό τον τρόπο να γλιτώνουν ενέργεια, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο στην περίπτωση των laptops. Συνδυάζεται μάλιστα με τη δυνατότητα Hibernate, όπου το σύστημα μπορεί -αν κλείσει με κάποια παράθυρα ανοικτά- να ξανανοίξει ακριβώς στο ίδιο σημείο με τα ίδια παράθυρα ανοικτά. Η συγκεκριμένη δυνατότητα υπάρχει μόνο εφόσον έχουμε φορμάρει το δίσκο χρησιμοποιώντας το NTFS file system.

ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΟ MIGRATION Οι χρήστες των Windows 95/98 που επιθυμούν να περάσουν στα Windows 2000 θα μπορούν να κάνουν upgrade στην έκδοση Professional.

STORAGE MANAGEMENT Τα Windows 2000 παρέχουν ιεραρχική διαχείριση συσκευών από την εταιρία Wang.

DISK VOLUME MANAGEMENT Ο πολύ καλός Disk Administrator των Windows NT αναβαθμίστηκε σημαντικά.

ACTIVE DIRECTORY Μία υλοποίηση του πρωτοκόλλου 500/LDAP, το οποίο αντικαθιστά το WINS και την αντίληψη του Domain.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ SCRIPTING Τα αρχεία .cmd, κληρονομιά του DOS, αντικαθίστανται από Active Scripts, τα οποία δημιουργούνται με τη χρήση Visual Basic και Vbscript.

TCP/IP Το πασίγνωστο πρωτόκολλο TCP/IP στην έκδοση 6.0 βρίσκεται και αυτό στα Windows 2000.

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ATM Εγγενής υποστήριξη για ATM συμπεριλαμβάνεται στα Windows 2000.

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΙΑ DEFRAG Εστω και αργά η Microsoft αποφάσισε να ενσωματώσει στα Windows 2000 μία εφαρμογή για το defragmentation των σκληρών δίσκων.

ΠΛΗΡΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ FAT32 Τα Windows 2000 υποστηρίζουν πλήρως το FAT32 και μάλιστα μπορούν να εγκατασταθούν στο συγκεκριμένο file system, χάνοντας όμως με αυτό τον τρόπο την επιλογή για το hibernate.

RAM Ανάλογα με την έκδοσή τους, τα Windows 2000 υποστηρίζουν μέχρι 32GB RAM.

SYSCLONE Δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να θέσει συγκεκριμένες διαμορφώσεις, οι οποίες μπορούν να μεταφερθούν αυτούσιες σε πολλαπλά συστήματα υπολογιστών.

CARDBUS Τα Windows 2000 υποστηρίζουν CardBus, κάτι που τους δίνει τη δυνατότητα για αλλαγή σε ώρα λειτουργίας καρτών PCMCIA.

DIRECTX 7 Το πρώτο βήμα για ευρεία υποστήριξη παιχνιδιών στα Windows 2000 έγινε με την ύπαρξη του DirectX 7.

INTERNET EXPLORER 5 Σχεδόν αυτονόητη είναι η ύπαρξη του Internet Explorer 5.0 σε όλες τις εκδόσεις των Windows 2000.

PERSONALIZED SETTINGS Τα Windows 2000, χρησιμοποιώντας τεχνολογία αντίστοιχη με αυτή του Office 2000, "παρακολουθούν" ποιες εφαρμογές χρησιμοποιούμε τακτικότερα και εμφανίζει μόνο αυτές στο μενού Start, κάτι που μπορεί να απενεργοποιηθεί μέσα από τα Properties του TaskBar.

ΝΕΑ ΜΕΝΟΥ ΔΙΑΛΟΓΟΥ Τα μενού διαλόγου περιέχουν περισσότερες δυνατότητες που κάνουν πιο λειτουργικά τα Windows 2000.

FILE ASSOCIATIONS Η Microsoft έχει ανανεώσει εκ βάθρων αυτό το σημείο του λειτουργικού με αυξημένη απλότητα και χρηστικότητα.

ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΤΩΝ FOLDERS Τα folders διαθέτουν νέα απεικόνιση και πολλές νέες δυνατότητες, όπως το Search μέσα από κάθε folder.

CUSTOMIZED TOOLBARS Τα Windows 2000 είναι το πρώτο λειτουργικό της πλατφόρμας των Windows στο οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε πλήρη μενού.

ΠΙΟ ΑΞΙΟΠΙΣΤΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ Η ανεύρεση αρχείων, υπολογιστών, ανθρώπων ή Web sites ποτέ δεν ήταν ευκολότερη με την αναβάθμιση της μηχανής αναζήτησης.

ΔΙΚΤΥΑ Οι νέες δυνατότητες στον τομέα των δικτύων βοηθούν στην ταχύτερη σύνδεση με μεγάλη ευκολία.

ACTIVE DIRECTORY Τα χαρακτηριστικά του δικτύου μας σε πλήρη ανάπτυξη και με εύκολη πρόσβαση.

MICROSOFT MANAGEMENT CONSOLE Μία νέα κονσόλα για τη διαχείριση εφαρμογών με επεκτάσεις ISV.

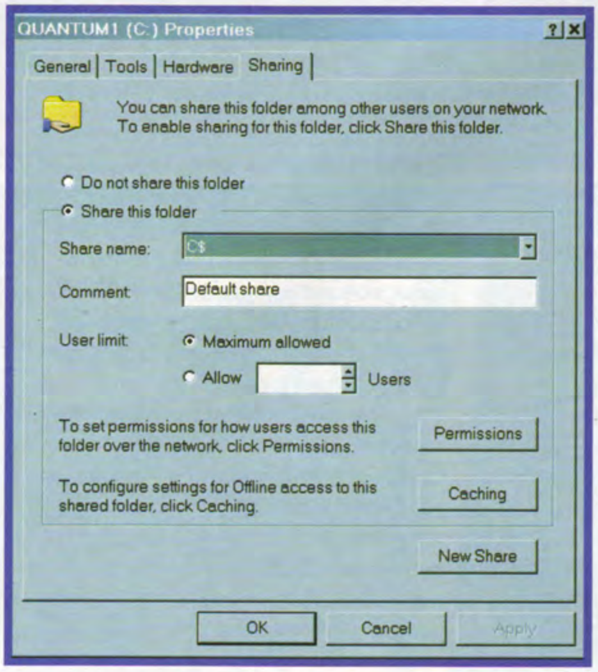
"αξιοποιούσαν" στο παρελθόν.

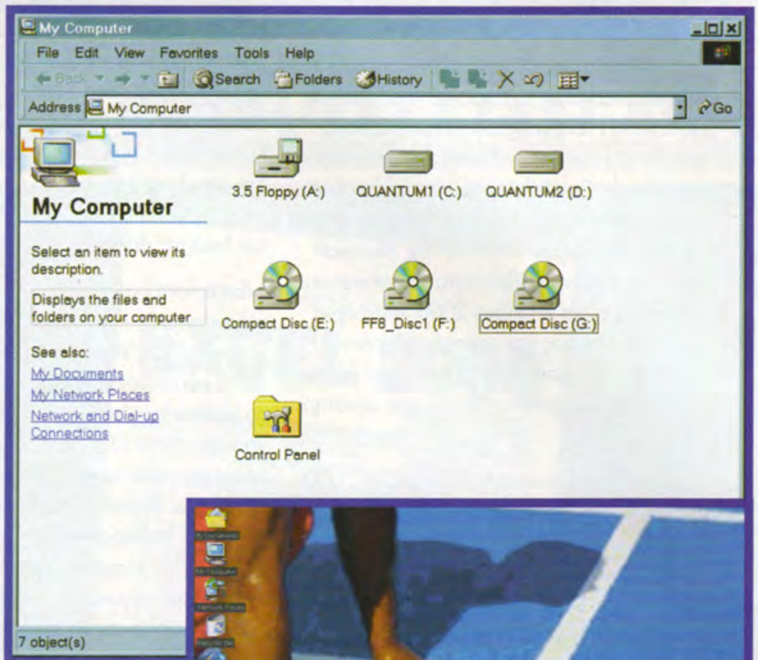
Τα Windows 2000 δίνουν ιδιαίτερη σημασία στην ύπαρξη εργαλείων accessibility, κάτι που είναι προφανές ακόμα και από τη διαδικασία εγκατάστασης, κατά την οποία είναι δυνατή η ενεργοποίηση των Accessibility options. Με τα εργαλεία που παρέχουν τα Windows 2000 μπορούμε να ρυθμίσουμε την επιφάνεια εργασίας, ώστε να ανταποκρίνεται σε άτομα με προβλήματα όρασης, ακοής ή κινητικά, χωρίς να απαιτείται επιπλέον hardware ή software.

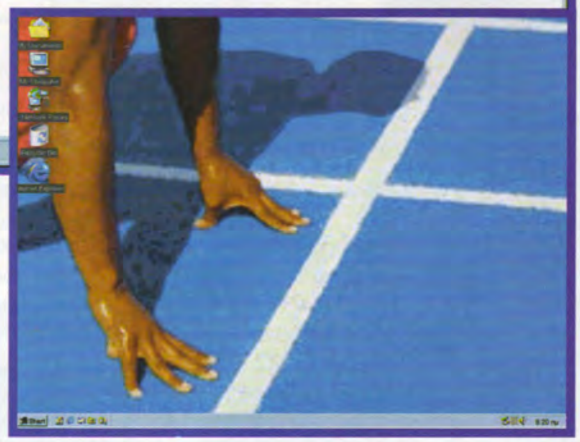
ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΜΗΝ ΤΑ ΠΡΟΤΙΜΗΣΩ;

Ωραία όλα τα πλεονεκτήματα των νέων Windows, αλλά τίποτα δεν είναι τέλειο. Αν και η Microsoft αποφεύγει διακριτικά την αναφορά των πιθανών προβλημάτων, εμείς θα καταγράψουμε τα βασικότερα εξ αυτών. Οταν αναφερόμαστε σε προβλήματα, εννοούμε ασυμβατότητες στο hardware και το software και όχι ατέλειες του λειτουργικού που -προς το παρόν- είναι εξαιρετικά σταθερό.

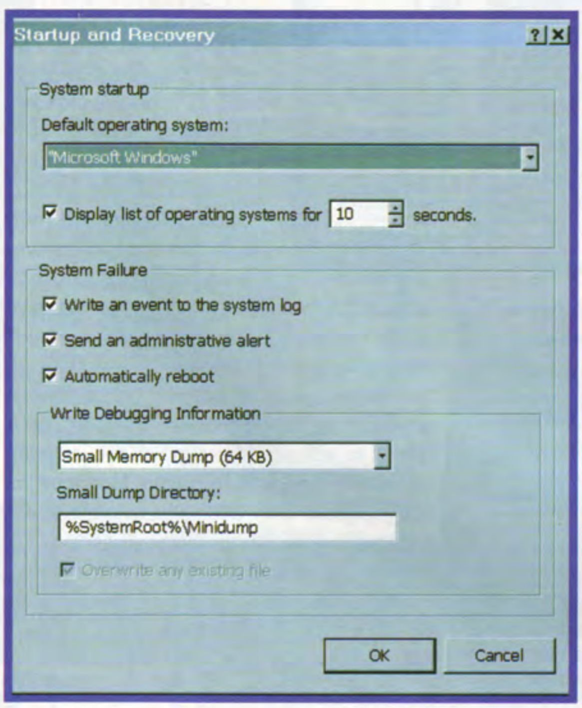
Αν και υποστηρίζουν τις περισσότερες συσκευές από κάθε άλλο λειτουργικό, υπάρχουν αρκετές ελλείψεις στον τομέα των multimedia. Η αναπαραγωγή DVD δίσκων θέλει αρκετή τύ-







χη για να δουλέψει. Ειδικά οι κάτοχοι DVD της Creative θα είναι πολύ δύσκολο να το χρησιμοποιήσουν παρ' όλα τα tricks που έχουν εμφανιστεί σε διάφορα sites. Πολλές κάρτες ήχου θα δουλεύουν μέσω κάποιου generic οδηγού. Ετσι δεν θα είναι δυνατή η πρόσβαση σε όλα τα χαρακτηριστικά για τα οποία πληρώσαμε για την κάρτα. Με την πάροδο του χρόνου θα εμφανίζονται νέοι οδηγοί που θα ξεπερνούν τα προβλήματα συμβατότητας, αλλά αυτό δεν είναι και τόσο ενθαρρυντικό στην παρούσα φάση. Βέβαια, η απάντηση της Microsoft είναι κατά κάποιο τρόπο σωστή, καθώς αναφέρει ότι όποιος θέλει τον υπολογιστή για εφαρμογές multimedia πρέπει να προτιμήσει τα Windows 98 ή τα επερχόμενα Windows Millennium. Τα Windows 2000 είναι για επαγγελματική χρήση. Συμφωνούμε, αλλά όλοι οι χρήστες θέλουν να έχουν το πιο σταθερό λειτουργικό που υπάρχει στην αγορά -για ευνόητους λόγους- και τα Windows 98 δεν φημίζονται για τη σταθερότητά τους!



Στο software επικρατεί μία παρόμοια κατάσταση: Πολλές εφαρμογές, οι οποίες είναι σχεδόν απαραίτητες στους περισσότερους (Partition Magic, Norton Utilities κ.λπ.), αρνούνται να δουλέψουν στα Win2000 χωρίς κάποια patches που, όμως, δεν είναι πάντα διαθέσιμα. Το μεγαλύτερο πρόβλημα υπάρχει στα προγράμματα εγγραφής CD. Τα περισσότερα από αυτά, στις τρέχουσες εκδόσεις, δεν είναι συμβατά με το λειτουργικό.

Βέβαια, αυτό που ενδιαφέρει περισσότερο όλους τους αναγνώστες του "PC Master" είναι το τι γίνεται με τα παιχνίδια. Εδώ είναι που επικρατεί ο χαμός! Αλλα παίζουν, άλλα όχι. Γενικός κανόνας δεν υπάρχει. Τα παιχνίδια που θα κυκλοφορούν στο εξής θα είναι συμβατά. Από αυτά που ήδη υπάρχουν τα πιο τελευταία έχουν τις περισσότερες πιθανότητες να τρέξουν. Το Quake 3 Arena και το Unreal Tournament, πάντως, δουλεύουν. Κάτι είναι κι αυτό... Για πολλά δημοφιλή παιχνίδια ήδη έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν patches που διορθώνουν την ασυμβατότητα.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ & ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ ΣΤΟ INTERNET

Ο χώρος του Internet δεν θα μπορούσε να μείνει απέξω. Τα Windows 2000 έρχονται εξοπλισμένα με τον Internet Explorer 5 και, βέβαια, με την έκδοση 5 του Outlook Express. Το Outlook Express είναι πλέον πολύ σταθερό και διαθέτει νέες δυνατότητες, οι οποίες ήταν ζητούμενο από πολλούς χρήστες. Ετσι πλέον μπορούμε να θέσουμε πολλαπλές ψηφιακές υπογραφές και να τις συσχετίσουμε με συγκεκριμένους λογαριασμούς. Πέρα από αυτό υποστηρίζει άμεσα το Hotmail και αναβαθμισμένες δυνατότητες αναζήτησης.

Ισως, όμως, η πιο επιθυμητή αλλαγή του Outlook Express 5 είναι η δυνατότητα ύπαρ-

ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Η Microsoft φρόντισε ιδιαίτερα τη διαδικασία εγκατάστασης, η οποία έγινε σαφώς ευκολότερη. Η βασική διαφορά που παρατηρούμε τόσο από τις εκδόσεις Beta όσο και τις Release Candidate είναι πως πλέον δεν υπάρχει η αναφορά συμβατότητας, μέσω της οποίας συνδεόμαστε στο site της Microsoft για να δούμε τη συμβατότητα των περιφερειακών μας με τα Windows 2000. Αυτό έγινε καθώς ο αριθμός των υποστηριζόμενων συσκευών είναι τόσο μεγάλος που πολύ δύσκολα θα βρούμε συσκευή που να μην υποστηρίζεται.

Κατά την εγκατάσταση τα Windows 2000 βρήκαν την κάρτα γραφικών του συστήματος που χρησιμοποιήσαμε και στηριζόταν στο TNT, κάτι το οποίο δεν είναι καινούριο, καθώς όλες οι μέχρι τώρα εκδόσεις την αναγνώριζαν. Δεν συνέβη το ίδιο με την κάρτα επιτάχυνσης που χρησιμοποιούσαμε στο σύστημα και στηριζόταν στο Voodoo2, αφού σύμφωνα με τη Microsoft η υποστήριξή της προϋπέθετε αντιμετώπιση προβλημάτων που δεν αιτιολογούνται από το αποτέλεσμα. Πάντως, η 3dfx σε λίγες μέρες θα έχει έτοιμο τον δικό της driver.

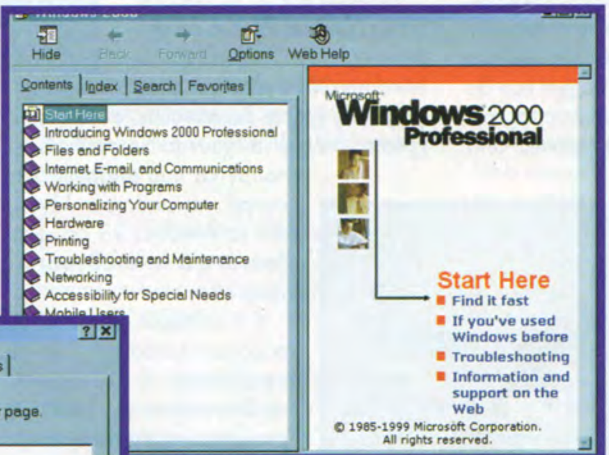
Ευχάριστη έκπληξη ήταν η αναγνώριση -επιτέλους- της SoundBlaster Live!, αλλά και το γεγονός ότι τα Windows 2000 αναγνώρισαν (έστω και αν δεν είχαν τον κατάλληλο driver) το NetMod της Intrakom, της συσκευής που χρησιμοποιεί ο ΟΤΕ για τις γραμμές ISDN, η οποία μπόρεσε να επιτελέσει το έργο της ως modem με σχετική επιτυχία, εγκαθιστώντας τον driver που παρέχει η εταιρία για τα Windows 9x/NT. Η σχετικότητα της επιτυχίας έγκειται στο γεγονός ότι το modem δεν συνδεόταν σε όλες τις περιπτώσεις, κάτι που σίγουρα οφείλεται στο ότι ο driver δεν ήταν γραμμένος για το συγκεκριμένο λειτουργικό.

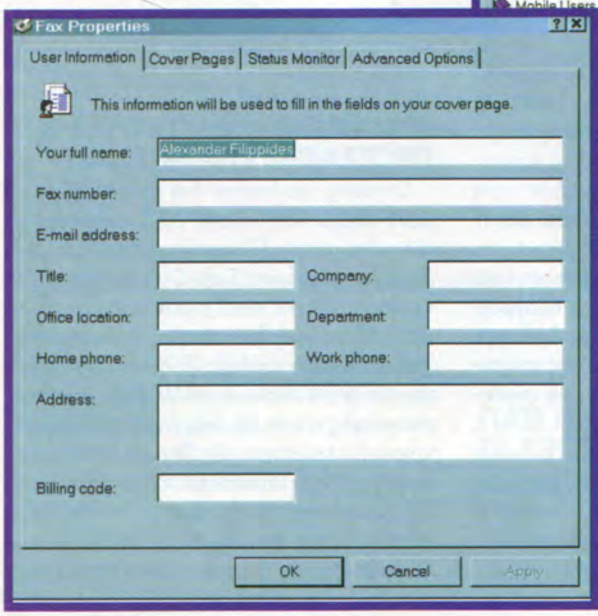
Η διαδικασία εγκατάστασης αυτή καθ' εαυτή είναι εξαιρετικά βελτιωμένη, καθώς είναι περισσότερο φιλική σε σχέση με τα Windows NT, χωρίς ωστόσο να φτάνει στα επίπεδα αυτής των Windows 95/98. Ενα από τα κάπως εκνευριστικά σημεία είναι το ότι κατά την εγκατάσταση δεν μπορούμε να παρέμβουμε πλήρως και πολλές υπηρεσίες -που δεν είναι απαραίτητα χρήσιμες- εγκαθίστανται ούτως η άλλως. Βέβαια, αυτό δικαιολογείται από το γεγονός ότι μία τόσο ισχυρή έκδοση απευθύνεται σε ευρύτερο καταναλωτικό κοινό, που δεν διαθέτει απαραίτητα τις απαιτούμενες γνώσεις για τη σωστή εγκατάσταση. Εκτός αυτού μπορούμε μέσα από το εξαιρετικά βελτιωμένο Add/Remove Programs να επέμβουμε στα σημεία που επιθυμούμε.

ξης πολλαπλών χρηστών στο ίδιο σύστημα, χωρίς να μπορεί ο ένας να δει τα mails του άλλου.

Ο Internet Explorer 5 διακρίνεται για την ταχύτητά του στην απεικόνιση σελίδων, περιλαμβάνει πολλές δυνατότητες ρύθμισης παραμέτρων και μεγαλύτερη σταθερότητα από τις προηγούμενες εκδόσεις, αλλά και κάτι που έχει καθιερώσει η Microsoft: "αυτοεπισκευαζόμενα" dlls. Επίσης περιλαμβάνει νέα χαρακτηριστικά αναβάθμισης της λειτουργίας, όπως είναι το AutoCorrect, το AutoComplete, που λειτουργεί τόσο σε διευθύνσεις όσο και σε φόρμες που συμπληρώνουμε σε διάφορα Web sites, και διαδικασία AutoSearch.

Οσον αφορά στα τοπικά δίκτυα, το Network Neighborhood μετονομάστηκε στα Windows 2000 σε My Network Places. Το συγκεκριμένο





folder έχει επανασχεδιαστεί και παραθέτει διαφορετικά τα στοιχεία του δικτύου. Ετσι, αντί να εμφανίζει μία λίστα με όλους τους υπολογιστές που βρίσκονται στο workgroup ή το domain, η Microsoft έχει κατηγοριοποιήσει τα network places ως εξής:

- Entire Network (όπως έχουμε συνηθίσει από τα Windows 9x και NT 4.0)
- Computers Near Me (νέο χαρακτηριστικό που επιτρέπει να βλέπουμε όλους τους υπολογιστές του domain μας)
- Add New Network Place (δίνει τη δυνατότητα προσθήκης ενός δίσκου του δικτύου ή ενός ftp για γρήγορη πρόσβαση)

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα Windows 2000 κατάφεραν να πετύχουν ακριβώς το στόχο τους: Φιλικότητα κατά τη χρήση με τη σταθερότητα και την ασφάλεια των NT. Είναι ίσως το πρώτο προϊόν της Microsoft που έχει δεχθεί θετικές κριτικές, ακόμα κι από ορκισμένους αντιπάλους της. Η επιτυχία τους είναι ήδη εξασφαλισμένη. Τα μικροπροβλήματα δεν λείπουν βέβαια, αλλά έχουν να κάνουν κυρίως με την υποστήριξη ορισμένων multimedia συσκευών και αργά ή γρήγορα θα επιλυθούν με την κυκλοφορία νέων οδηγών. Για όσους δεν ασχολούνται με multimedia εφαρμογές, αποτελούν το καλύτερο λειτουργικό που μπορούν να αγοράσουν αυτή τη στιγμή. Μπορούν να προχωρήσουν στην αναβάθμιση αμέσως. Οι υπόλοιποι καλό θα είναι να περιμένουν τα Windows Millennium στο τέλος της άνοιξης και τότε να κάνουν τις συγκρίσεις για την τελική απόφαση.

PC

Web Design

Μέρος Α΄



Φτιάξτε τη δική σας σελίδα στο Internet

Αγαπητέ αναγνώστη,
Με μεγάλη χαρά σε προσκαλούμε στο πρώτο από τα πολυσέλιδα αφιερώματα του "PC Master" στο Web design! Θερμή παράκληση: Φέρε μαζί τη φαντασία σου και πολλές ιδέες για τη συνέχεια...

Της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά

"Δεν είμαι Αθηναίος ούτε Έλληνας πολίτης, αλλά πολίτης του κόσμου"
Σωκράτης

Θα αναρωτηθείτε, βέβαια, τι σχέση μπορεί να έχει ο Σωκράτης με το Internet και το Web design; Κι όμως ο Σωκράτης είχε οραματιστεί αυτό που εμείς σήμερα αποκαλούμε Internet, την ιδέα δηλαδή της παγκόσμιας επικοινωνίας, πολύ καιρό πριν από την εμφάνιση των υπολογιστών και των δικτύων. Και να μαστε εμείς τώρα, αιώνες αργότερα, μπροστά στην οθόνη του PC μας να επιβεβαιώνουμε τα λόγια του.

Το Internet έχει γίνει για τους περισσότερους από εμάς τρόπος ζωής. Το surfing στον World Wide Web είναι πλέον καθημερινή υπόθεση για μεγάλο μέρος του παγκόσμιου πληθυσμού. Τα τελευταία 5 χρόνια το Internet έχει αποκτήσει φανατικούς οπαδούς και στην Ελλάδα. Το 1996 ήταν η χρονιά του Internet για τη χώρα μας. Το τεύχος Ιανουαρίου 1997 του περιοδικού "Ο Κόσμος του Internet" αναφερόταν στο "ανατρεπτικό" για την εποχή ποσοστό του 1,3% του αστικού ελληνικού πληθυσμού που δήλωναν χρήστες του Internet. Ηταν η εποχή που τα εγκαίνια ενός Internet Café στην Ελλάδα αποτελούσαν άκρως σημαντική είδηση και κάθε νέο ελληνικό site γινόταν αφορμή για μεγάλα αφιερώματα στα περιοδικά του είδους. Σήμερα, οι Ελληνες που χρησιμοποιούν το Internet είναι αρκετές εκατοντάδες χιλιάδες, ενώ τα sites του ελληνικού domain ξεπερνούν τα 10.000 και η ελληνική επιχειρηματική αγορά έχει έντονη παρουσία σε αυτό με εταιρικά sites αλλά και με περισσότερα από 50 on-line ελληνικά καταστήματα! Modems, on-line games, e-commerce, e-mail, λέξεις και έννοιες που μέχρι το 1996 ήταν σχεδόν άγνωστες στον ελληνικό χώρο, τώρα δίνουν το στίγμα της νέας τεχνολογικής εποχής. Εκατομμύρια χρήστες ψυχαγωγούνται, επικοινωνούν, εκπαιδεύονται, εξερευνούν, αγοράζουν και διαφημίζονται στον παγκόσμιο ιστό. Επίσης, η διάδοση του Internet στην Ελλάδα έχει δημιουργήσει μία νέα αγορά εργασίας. Web designers, developers, web masters κι ένα σωρό άλλα επαγγέλματα ήρθαν στην Ελλάδα παρέα με το παγκόσμιο Διαδίκτυο για να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες των ελληνικών εταιριών που απαιτούσαν προβολή στον κυβερνοχώρο.

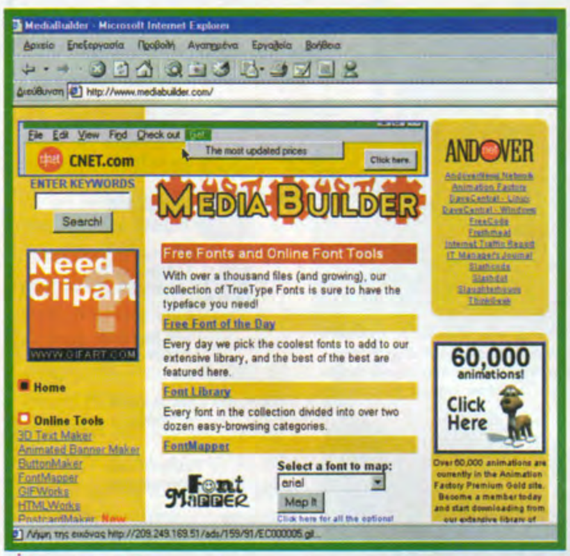
Το παρόν αφιέρωμα είναι εδώ για να σας βοηθήσει να φτιάξετε τη σελίδα που τόσο καιρό ονειρευόσαστε! Δεν χρειάζεται να έχετε ειδικές γνώσεις για να τη φτιάξετε! Με τα προγράμματα που σας προσφέρει το CD του "PC Master" μπορείτε να δημιουργήσετε σε πολύ λίγο χρόνο και χωρίς ειδικές γνώσεις τη δική σας σελίδα!

Το μόνο που χρειάζεται κάποιος για να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες του παγκόσμιου Διαδικτύου είναι ένα modem και μια σύνδεση στο Internet. Modems μπορείτε να βρείτε σε πολύ καλές τιμές στα καταστήματα, ενώ για τη σύνδεσή σας δεν χρειάζεται να ανησυχείτε, αφού εκτός από τους Internet Providers που χρεώνουν με τρίμηνες, εξάμηνες και ετήσιες συνδρομές, μπορείτε να γραφτείτε συνδρομητής εντελώς δωρεάν στην X-treme, συμπληρώνοντας μία φόρμα εγγραφής στη σελίδα της στο Internet. Ετσι, με ένα πολύ μικρό ποσό της τάξεως των 25.000 -30.000 δρχ. έχετε καθημερινή πρόσβαση σε μια τεράστια δεξαμενή πληροφοριών και ψυχαγωγίας. Δεν υπάρχει αμφιβολία πως αυτή η μικρή δαπάνη αξίζει τον κόπο και με το παραπάνω! Ως πολίτης του Internet θα έχετε το δικό σας e-mail, θα μπορείτε να επικοινωνείτε με τους φίλους σας σε real time και να επισκέπτεστε τα sites άλλων χρηστών ή ακόμα και να έχετε το δικό σας site!

ΤΙ; ΔΙΚΟ ΜΟΥ SITE;

Ναι! Οι περισσότεροι χρήστες του Internet διατηρούν το δικό τους site στο Διαδίκτυο. Είστε φανατικός gamer και θέλετε να φτιάξετε ένα site για τα αγαπημένα σας παιχνίδια; Τώρα είναι η ευκαιρία! Μπορείτε να βάλετε guides, χρήσιμα tips, εικόνες και screenshots για τους άλλους χρήστες που ενδιαφέρονται να μάθουν περισσότερα για τα games που τους ενδιαφέ-





Mediabuilder.com: Εδώ μπορείτε να βρείτε free graphics και fonts, να φτιάξετε τρισδιάστατους τίτλους και animated gifs on-line και να κάνετε maintainance του site σας εντελώς δωρεάν!

Η Lynda Weinman είναι μία από τις πιο γνωστές μορφές στο χώρο του Web design. Επισκεφτείτε το site της και πάρτε χρήσιμες συμβουλές για την ανάπτυξη των σελίδων σας.



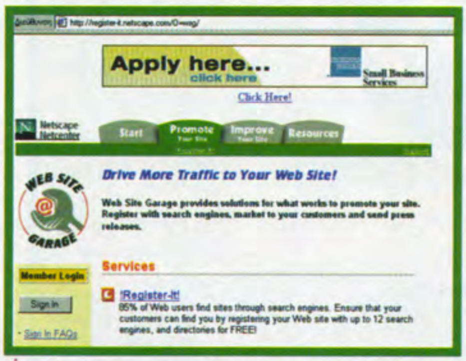
ρουν. Αν θέλετε να μοιραστείτε τις απόψεις και τις ιδέες σας για τα games με άλλους παίκτες, μπορείτε να βάλετε στις σελίδες σας ένα forum, όπου θα μπορούν οι άλλοι να αφήνουν μηνύματα για εσάς και το περιεχόμενο του site σας! Και όλα αυτά δεν θα σας κοστίσουν τίποτα! Πολλοί ξένοι servers σας προσφέρουν δωρεάν χώρο για να φτιάξετε το δικό σας site! Ετοιμαστείτε να ταράξετε τα νερά του Internet!

ΠΩΣ ΘΑ ΤΑ ΚΑΝΩ ΟΛΑ ΑΥΤΑ;

Το παρόν αφιέρωμα είναι εδώ για να σας βοηθήσει να φτιάξετε τη σελίδα που τόσο καιρό ονειρευόσαστε! Δεν χρειάζεται να έχετε ειδικές γνώσεις για να τη φτιάξετε! Με τα προγράμματα που σας προσφέρει το CD του "PC Master" μπορείτε να δημιουργήσετε σε πολύ λίγο χρόνο και χωρίς ειδικές γνώσεις τη δική σας σελίδα! Μην ανησυχείτε εάν δεν έχετε εμπειρία στην κατασκευή Web σελίδων. Αλλωστε δεν γίνεται να είμαστε όλοι Web designers. Αλλά πάλι, ποτέ δεν ξέρετε... Αυτό το αφιέρωμα μπορεί να είναι για εσάς η αρχή μιας μεγάλης καριέρας στο Web design, αρκεί να έχετε κέφι και πολλή φαντασία!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Προτού ξεκινήσετε να κατασκευάσετε το site σας, πρέπει να αφιερώσετε λίγο χρόνο στη σχεδίαση και το περιεχόμενό του. Πρώτα πρέπει να ξέρετε τι θέλετε να περιέχει η σελίδα σας. Υπάρχουν πολλά sites στο Internet με εντυπωσιακά γραφικά αλλά πολύ μικρό περιεχόμενο. Εάν θέλετε να φτιάξετε ένα site που να το επισκέπτεστε μόνο εσείς, είναι πολύ εύκολο. Είμαστε όμως σίγουροι πως θέλετε να προσελκύσετε όσο πιο πολλούς επισκέπτες μπορείτε, έτσι δεν είναι; Ο πιο σίγουρος τρόπος για να το καταφέρετε είναι το άρτιο και όσο γίνεται πληρέστερο περιεχόμενο. Προτού βάλετε, για παράδειγμα, λίστα με hints'n'tips για τα αγαπημένα σας παιχνίδια, ρίξτε μια ματιά στο Δίκτυο για πιο ανανεωμένες λίστες. Πάντα θα υπάρχουν καινούρια στοιχεία και αν θέλετε να έχετε ένα επιτυχημένο site, θα πρέπει να κάνετε συχνά updates στις σελίδες σας.



Web Site Garage: Η υπηρεσία της Netscape για να κάνετε optimization και να βελτιώσετε το site σας!

Πηγαίνετε στο ArtToday για να βρείτε γραφικά και εικόνες της αρεσκείας σας.

Η καλή οργάνωση των σελίδων σας έχει εξίσου μεγάλη σημασία, ιδιαίτερα εάν θέλετε να προσθέτετε καινούριο περιεχόμενο και επιλογές στο site σας. Ξεκινήστε σχεδιάζοντας σε ένα χαρτί πώς θέλετε να είναι η σελίδα σας. Θέλετε να βάλετε μια μπάρα με μενού επιλογών στο επάνω μέρος του site σας; Θα προσθέσετε banner για να έχετε και links σε sites των φίλων σας; Θέλετε logo για το site σας; Πού θα μπει; Τι επιλογές θα έχει στο μενού επιλογών; Πόσο χώρο διαθέτετε;

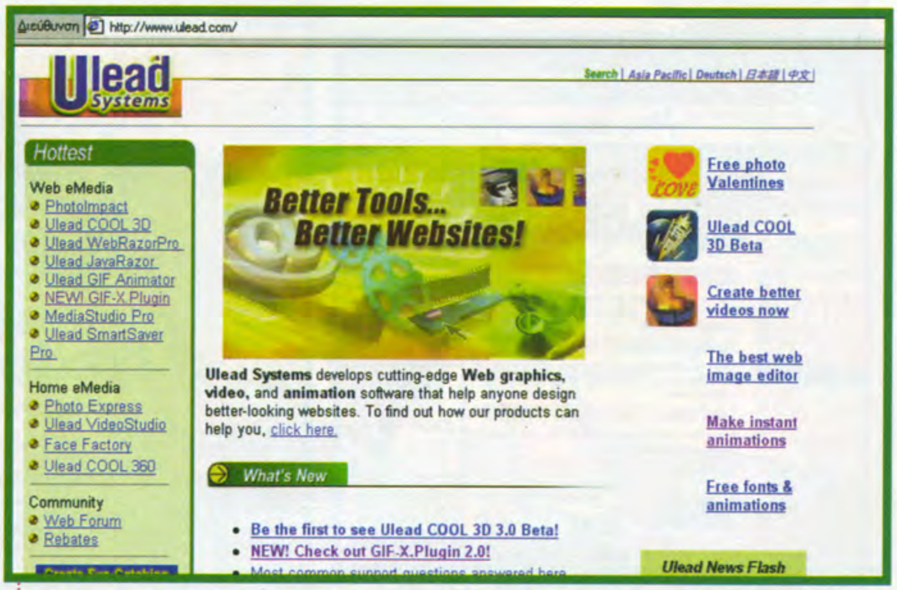
Θυμηθείτε ότι όσο θεαματικές και πρωτότυπες και αν είναι οι σελίδες σας, κανείς δεν πρόκειται να τις προσέξει εάν είναι γεμάτες με βαριά γραφικά! Η υπερβολή στα γραφικά καθιστά τη σελίδα αργή. Η εμφάνιση των σελίδων σας πρέπει να χαρακτηρίζεται από λιτότητα. Ωστόσο μη φθάσετε στο αντίθετο άκρο, καθώς εάν περιέχουν μόνο κείμενο και πολύ λίγα γραφικά, τότε δεν πρόκειται να εντυπωσιάσουν κανέναν και το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο.

Καλό θα ήταν να αποφασίσετε και για τα χρώματα του κειμένου και του background. Ο συνδυασμός του κόκκινου background με τα πράσινα γράμματα δεν είναι ό,τι καλύτερο, έτσι δεν είναι; Βάλτε τον εαυτό σας στη θέση του χρήστη που θα μπει στο site σας για να διαβάσει τα guides σας! Πολλοί καλοί συνδυασμοί είναι οι μαύρο-άσπρο και σκούρο μπλε-άσπρο. Γενικά αποφύγετε τα έντονα χρώματα. Το κείμενο πρέπει να είναι εύκολα αναγνώσιμο. Δώστε έμφαση στο κείμενό σας χρησιμοποιώντας bold και italic.

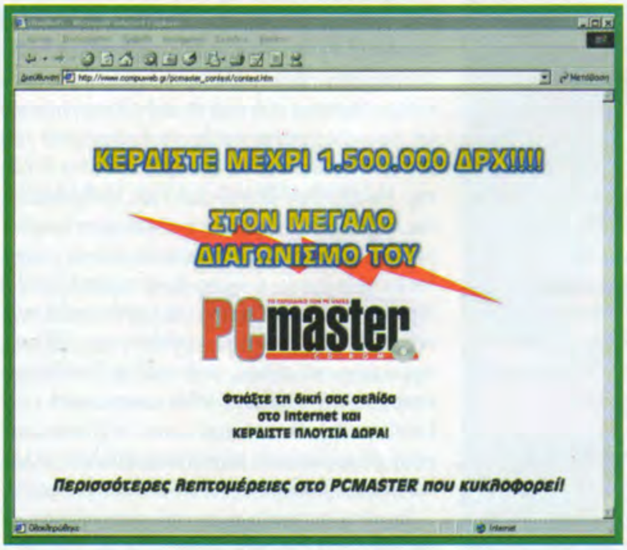
Τοποθετήστε τα πιο σημαντικά στοιχεία στην κορυφή της σελίδας σας. Αυτά συνήθως είναι ο τίτλος, ένας μικρός πρόλογος με το περιεχόμενο του site σας και η ημερομηνία που ανανεώθηκε η σελίδα σας. Χρησιμοποιείτε επικεφαλίδες για το κείμενό σας, έτσι ώστε να δείχνετε στο χρήστη κάθε φορά τι διαβάζει και πού βρίσκεται.

Μη γεμίζετε με κείμενο τις σελίδες σας. Εάν το κείμενο είναι πολύ μεγάλο, χωρίστε τη σελίδα σε δύο ή περισσότερες και βάλτε links από τη μία σελίδα στην άλλη.

Φτιάξτε τη σελίδα σας έτσι ώστε να μπορούν να τη βλέπουν όλοι οι χρήστες, τόσο αυτοί που χρησιμοποιούν Internet Explorer όσο κι εκείνοι που χρησιμοποιούν Netscape Navi-



Καλό είναι να επισκέπτεστε συχνά το site της Ulead. Θα βρίσκετε καινούρια εργαλεία που θα απογειώνουν τη δουλειά σας!



gator. Οι δύο browsers διαβάζουν με διαφορετικό τρόπο τον κώδικα των ιστοσελίδων και σε πολλές περιπτώσεις δεν υποστηρίζουν τις ίδιες εντολές, κάτι όμως που δεν πρόκειται να σας απασχολήσει στη δική σας σελίδα. Εξασφαλίστε ότι η σελίδα σας είναι σχετικά "ελαφριά" για γρήγορο κατέβασμα και για χρήστες με σύνδεση κάτω από 56Κ.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ HTML EDITOR

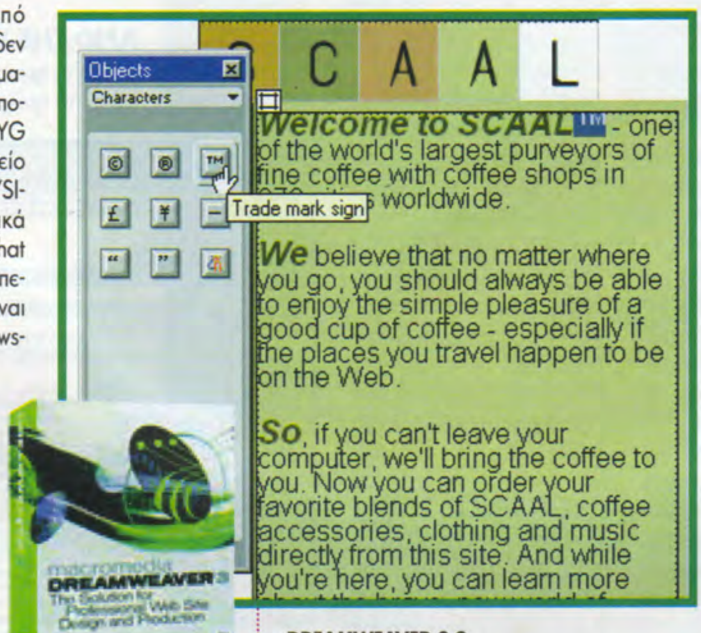
Αφού αποφασίσετε για το περιεχόμενο και τη δομή των σελίδων σας, έρχεται η ώρα της κατασκευής του site σας. Ξεκινάτε με την επιλογή του HTML editor, του κυριότερου εργαλείου κατασκευής των σελίδων σας. Ο editor που θα χρησιμοποιήσετε μπορεί να είναι text-based ή να ανήκει στην κατηγορία των WYSIWYG editors. Στην πρώτη περίπτωση μπορείτε να χρησιμοποιήσετε από notepad μέχρι homesite, αλλά δεν θα το κάνετε, εκτός κι αν έχετε μαζοχιστικές τάσεις ή ζείτε στην εποχή της γιαγιάς σας Οι WYSIWYG editors είναι το ιδανικό εργαλείο για κάθε Web site. Ο όρος WYSIWYG προέρχεται από τα αρχικά των λέξεων What You See Is What You Get και στις περισσότερες περιπτώσεις αυτό που βλέπετε είναι αυτό που εμφανίζεται στον browser σας. Ιδιαίτερα φιλικοί και εύχρηστοι, δεν απαιτούν τη γνώση HTML κώδικα και προσφέρουν πολλές δυνατότητες που δεν πρόκειται να βρείτε στους text-based editors. Είτε είστε έμπειρος Web designer είτε έχετε ελάχιστες γνώσεις για το αντικείμενο, μπορείτε πολύ γρήγορα και εύκολα να φτιάξετε εντυπωσιακά τόσο σε εμφάνιση όσο και σε λειτουργικότητα Web sites! Οι περισσότεροι από τους πιο διαδεδομένους WYSIWYG editors που κυκλοφορούν παρέχουν μάλιστα και δυνατότητα άμεσης παρέμβασης στον HTML κώδικα, γι' αυτό και δεν υστερούν καθόλου από τους text-based editors. Από τα κυριότερα προγράμματα αυτής της κατηγορίας είναι το Dreamweaver 3.0 της Macromedia, το Pagemill 3.0 της Adobe, το Fusion 4.0 της Netobjects και το πολύ γνωστό FrontPage 2000 της Microsoft. Στη συνέχεια θα σας δώσουμε την ευκαιρία να δείτε από κοντά τα σημαντικότερα προγράμματα αυτής της κατηγορίας και τα πλεονεκτήματά τους:

Μην παραλείψετε να λάβετε μέρος στο μεγάλο διαγωνισμό μας!

MACROMEDIA DREAMWEAVER 3.0

Η νέα έκδοση του δημοφιλούς αυτού προγράμματος είναι ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει η Macromedia στο χώρο του Web design. Με το νέο αυτό πακέτο κατασκευής Web sites μπορείτε να υλοποιήσετε ακόμα και τις πιο περίπλοκες ιδέες σας σε πολύ μικρό χρόνο, χάρη στις μοναδικές δυνατότητες που παρέχει. Το Dreamweaver χειρίζεται με άνεση κείμενο και γραφικά και μπορεί πολύ εύκολα να δημιουργήσει frames, tables αλλά και layers. Χάρη στην timeline που διαθέτει μπορείτε να προσθέσετε κίνηση στα γραφικά της σελίδας σας, χωρίς να χρησιμοποιήσετε κανένα άλλο πρόγραμμα! Ακόμη έχετε τη δυνατότητα να φτιάξετε εύχρηστα μενού επιλογών με γνωστά κόλπα, τα οποία πρωτύτερα γράφατε με Javascript, όπως το Rollover Image, χάρη στα behaviours που παρέχει το πρόγραμμα. Παρέχονται επίσης πολλοί άλλοι αυτοματισμοί, προκειμένου να έχετε απόλυτο έλεγχο στην κατασκευή της σελίδας σας. Το πρόγραμμα διαθέτει σταθερή, web-safe παλέτα χρωμάτων και το γνωστό στους χρήστες του PhotoShop History, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε replay και να επαναλάβετε τις προηγούμενες εντολές σας με ένα κλικ! Δεν πρέπει να αμελήσουμε και τις επιλογές Clean Up που διαθέτει, για να αποβάλει τόσο τις περιττές γραμμές κώδικα που αφήνει το Word στα HTML documents όσο και άλλα άχρηστα tags.

Δεν χρειάζεται να πούμε περισσότερα, αφού το Tutorial που προσφέρει το πρόγραμμα σας δίνει με λεπτομέρειες όλες τις πληροφορίες για την κατασκευή ιστοσελίδων στο Dreamweaver. Τα προαναφερόμενα αλλά και η υποστήριξη που προσφέρει η Macromedia από το site της στο Internet με νέα behaviours και templates τοποθετούν το Dreamweaver στην κορυφή των WYSIWYG editors.



DREAMWEAVER 3.0

NETOBJECT'S FUSION 5

Το Fusion είναι ένας από τους WYSIWYG editors που κυκλοφόρησαν πολύ πριν να εμφανιστούν καταξιωμένα και πιο διαδεδομένα προγράμματα, όπως το FrontPage και το Dreamweaver. Πρόκειται για ένα πολύ εύχρηστο και δυνατό πρόγραμμα ανάπτυξης σελίδων στον Web με νέα χαρακτηριστικά στην καινούρια του έκδοση, που το κάνουν ακόμα πιο ισχυρό.

Το Fusion διαθέτει όλες εκείνες τις δυνατότητες που χαρακτηρίζουν τα προγράμματα της κατηγορίας του. Η εισαγωγή και οι επιλογές επεξεργασίας κειμένου, η υποστήριξη όλων των γνωστών formats γραφικών και η δυνατότητα διαχείρισης ήχου και βίντεο δεν προσθέτουν κάτι διαφορετικό στο κατά τα άλλα εύχρηστο πακέτο. Το μεγάλο πλεονέκτημα του Fusion είναι ο τρόπος διαχείρισης των στοιχείων της σελίδας σας. Οι εικόνες, τα κείμενα, τα animations μπαίνουν στο δικό τους πλαίσιο και μπορούν να μετακινηθούν με drag'n'drop σε οποιοδήποτε μέρος της σε-



H homepage του Fusion.

λίδας Αυτός ο τρόπος λειτουργίας καθιστά το πακέτο ιδανικό για όλους τους επίδοξους Web designers, που θέλουν να φτιάξουν εύκολα και με πρακτικό τρόπο το site τους. Τα έτοιμα themes που περιλαμβάνει το Fusion 5 είναι ακόμη ένα μεγάλο πλεονέκτημά του έναντι στα υπόλοιπα πακέτα. Παρ' όλο που έτοιμα themes παρέχει και το FrontPage, το Fusion υπερέχει του editor της Microsoft. Στα πλεονεκτήματα του προγράμματος πρέπει να προσθέσουμε και τα νέα components, για καλύτερη υποστήριξη στα Cascading Style Sheets και τις ανανεωμένες Import δυνατότητες, για καλύτερη διαχείριση των αρχείων του Word. Οσο για το Web publishing, η νέα έκδοση διαθέτει Server Access και Full FTP functionality, για να μπορείτε να έχετε απόλυτο έλεγχο στο ανέβασμα του site σας. Οπως το Dreamweaver, έτσι και το Fusion έχει πολύ καλή υποστήριξη με on-line guide και presentations στο site της NetObjects στο Internet.

ADOBE PAGEMILL 3

Μία εταιρία, με ισχυρή παρουσία στο χώρο της ψηφιακής επεξεργασίας εικόνας, δημιούργησε το Pagemill, ένα πρόγραμμα που απευθύνεται σε αρχάριους χρήστες και χαρακτηρίζεται για την απλότητα και την ευκολία του. Πρόκειται δε για το σημαντικότερο πλεονέκτημα του προγράμματος, αφού στον τομέα της ευχρηστίας το Pagemill υπερέχει όλων των προγραμμάτων της κατηγορίας του. Το Pagemill παρέχει όλες τις βασικές δυνατότητες που παρέχουν και τα άλλα προγράμματα του είδους (εισαγωγή και επεξεργασία κειμένου, εισαγωγή εικόνων και Imagemaps κ.λπ.), όμως δεν υποστηρίζει την εισαγωγή flash και shockwave movies στις σελίδες του. Το ίδιο ισχύει και για τα CSS, τη Dynamic HTML και γενικά τα περισσότερα από τα χαρακτηριστικά που υποστηρίζουν οι νεότεροι browsers. Αυτό είναι φυσικό, αφού το πρόγραμμα δεν απευθύνεται σε επαγγελματίες, ενώ οι αρχάριοι χρήστες δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις στην κατασκευή των sites τους. Ενα χαρακτηριστικό του Pagemill που θα πρέπει να αναφερθεί είναι η διαδικασία uploading, η οποία γίνεται πολύ εύκολα χάρη στον ενσωματωμένο Uploader. Η υποστήριξη της Adobe για το πρόγραμμα είναι πολύ καλή. Η εταιρία παρέχει ένα εκτεταμένο σύστημα βοήθειας, τόσο μέσα από το πρόγραμμα όσο και από το site της, με tips και συμβουλές για όλους τους χρήστες.

ADOBE GOLIVE 4.01

Ενα πρόγραμμα που απευθύνεται στους επαγγελματίες Web designers είναι το GoLive, μια εξαιρετική εφαρμογή, εφάμιλλη των FronPpage 2000 και Dreamweaver 3.0. Πρόκειται για το ισχυρό χαρτί της Adobe στο χώρο του Web design. Εκπληκτική διαχείριση στο κείμενο, υποστήριξη Cascading Style Sheets



ADOBE GOLIVE 4.01

και dynamic HTML, QuickTime editing, έτοιμα Javascript actions και πολλές καινούριες δυνατότητες για site-management συνθέτουν το προφίλ αυτού του πολλά υποσχόμενου προγράμματος. Ευελιξία στον τρόπο διαχείρισης του HTML κώδικα και ευκολία στη χρήση διακρίνουν και τον editor της Adobe. Δεν υπάρχουν λέξεις για να χαρακτηρίσουμε αυτό το πακέτο. Αρκεί μόνο να αναφέρουμε το GoLive Dynamic Link for ASP, την πρόταση του Golive για τα commerce sites!

FRONTPAGE 2000

Από τα πιο γνωστά εργαλεία κατασκευής σελίδων στο Internet είναι το FrontPage 2000. Η νέα έκδοση έρχεται ανανεωμένη με πολλά, καινούρια χαρακτηριστικά που κάνουν τη δημιουργία του δικού σας Web site ακόμα πιο εύκολη. Η Microsoft μεγαλούργησε με τον τρόπο που εκείνη ξέρει καλύτερα. Ξεχώρισε τα καλύτερα features από όλα τα άλλα ανταγωνιστικά προγράμματα, όπως το Fusion και το Dreamweaver, και τα ενσωμάτωσε στο δικό της. Μεταξύ των βελτιώσεων του προγράμματος ανήκουν τα νέα themes, η καλύτερη διαχείριση χρωμάτων, τα αυτοματοποιημένα interfaces χειρισμού, οι νέες δυνατότητες Intellisense του προγράμματος και η πολύ καλή συνεργασία του με όλα τα εργαλεία του Office. Αρκεί μόνο να αναφέρουμε πως το FrontPage επιτρέπει την εισαγωγή Web components του Excel και της Access, έτσι ώστε να γίνεται δυνατή η επεξεργασία λογιστικών φύλλων αλλά και βάσεων δεδομένων μέσα από τον browser!

Τα πλεονεκτήματα όμως του προγράμματος της Microsoft δεν τελειώνουν εδώ. Οι χρήστες μπορούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες της Dynamic HTML για τη δημιουργία animation για τις σελίδες τους, αλλά και να δώσουν εντυπωσιακή εμφάνιση στα κείμενα του site τους με τα Cascading Style Sheets.

Αξίζει να αναφέρουμε πως το FrontPage 2000 αλλάζει αυτόματα τα links όταν κάνετε rename ή move ένα αρχείο, ενώ με τα 13 νέα management reports που έχουν προστεθεί, η διαχείριση των σελίδων σας γίνεται παιχνιδάκι! Και το καλύτερο; Το FrontPage δεν κάνει reformat τον κώδικα όταν κάνετε import HTML αρχεία, ενώ σας δίνει τη δυνατότητα να προσδιορίσετε εσείς πώς θέλετε να γίνει formated ο κώδικας! Πρωτότυπο για το FrontPage, ε;

Τέλος, να πούμε πως η βοήθεια κι εδώ, όπως και σε όλα τα πακέτα, είναι πολύ καλή, ιδιαίτερα για τους νέους χρήστες.

AND THE WINNER IS...

Από τα προαναφερόμενα ήδη θα έχετε καταλήξει στο πρόγραμμα που ταιριάζει στα γούστα



H homepage του Frontpage 2000.

και τις απαιτήσεις σας. Κατά τη γνώμη μας, το Dreamweaver είναι ένα από τα κορυφαία εργαλεία δημιουργίας και διαχείρισης Web σελίδων, με απεριόριστες δυνατότητες. Αυτό, βέβαια, είναι κάτι που θα διαπιστώσετε στην πορεία, καθώς θα φτιάχνουμε μαζί το site σας.

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Προτού ξεκινήσουμε να φτιάχνουμε τις σελίδες μας και αφού επιλέξαμε HTML editor, θα αρχίσουμε φτιάχνουμε τα γραφικά τους. Ανάμεσα στα εργαλεία επεξεργασίας εικόνας που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι τα Adobe PhotoShop 5.5, Adobe ImageReady 2.0, Adobe ImageStyler 1.0, Macromedia Fireworks 3, Ulead PhotoImpact 5.0 και, τέλος, το PaintShop Pro 6.01. Καθένα από αυτά τα εργαλεία έχει τις δικές του, ξεχωριστές επιλογές για τη δημιουργία εντυπωσιακών γραφικών. Η ευχρηστία του καθενός διαφέρει. Ξεχωρίζουμε το Adobe ImageStyler, το οποίο απευθύνεται τόσο σε αρχάριους όσο και σε έμπειρους Web artists και είναι ιδανικό για να φτιάξετε πολύ εύκολα και γρήγορα τα γραφικά των σελίδων σας.

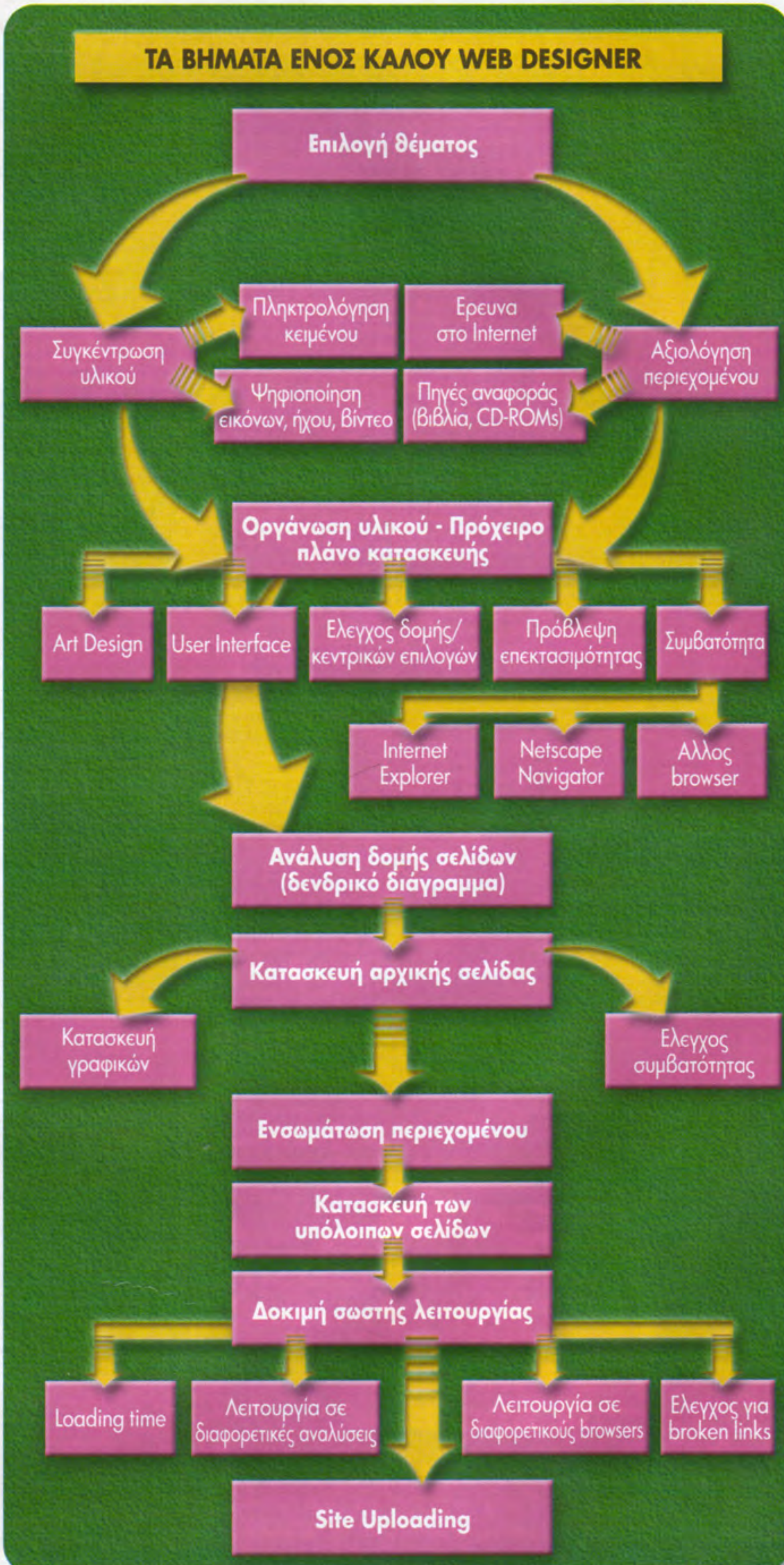
Εάν ακόμα και το ImageStyler σας φαίνεται δύσκολο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έτοιμα themes τόσο από το Net Objects Fusion όσο και από το FrontPage, αλλά και να κατεβάσετε έτοιμα γραφικά (yes, it's FREE!!!) από το Internet.

Στις ακόλουθες διευθύνσεις:

- http://www.mediabuilder.com
- http://www.syruss.com/
- http://www.freegraphics.com
- http://www.geocities.com/bydezign/
- http://www.geocities.com/Heartland/Prairie/7628/
- http://www.co3graphics.com/
- http://www.erinet.com/cunning1/tiles.html
- http://www.highpowergraphics.com/
- http://giveaways.galganov.net/
- http://www.artxtras.com/
- http://www.free-graphics.com/
- http://www.arttoday.com
- http://www.clipart.com
- http://www.tomford.co.uk/
- http://www.allclipartsite.com/
- http://www.vanderberg.com/main/main.htm
- http://www.1netcentral.com/graphics_directory.html
- http://desktoppublishing.com/graphicsites.html

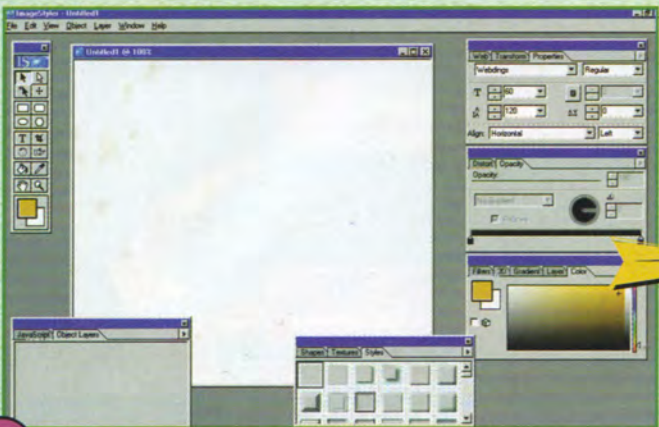
θα βρείτε γραφικά για όλες τις περιπτώσεις και όλα τα γούστα.

Για γραφικά μπορείτε ακόμα να ψάξετε και στα Alta Vista's Image, Audio & Video Search ή στον Image Surfer, που αποτελούν τις πιο γνωστές search engines για γραφικά στο Δίκτυο.

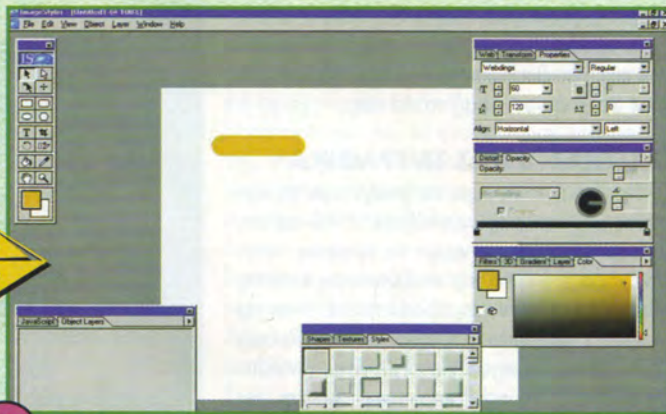


ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ

Φτιάχνοντας το κεντρικό μενού



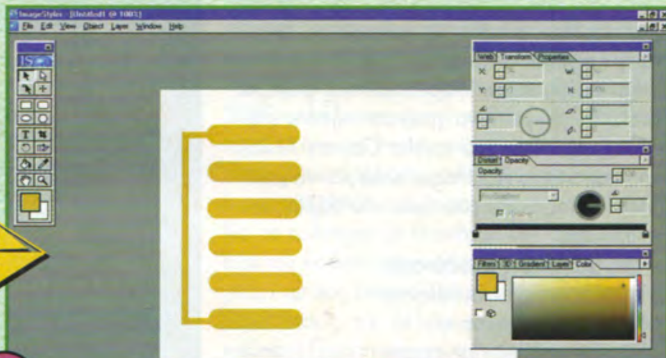
1 Το περιβάλλον του ImageStyler. Μοιάζει πολύ με το περιβάλλον του Photoshop, δεν νομίζετε;



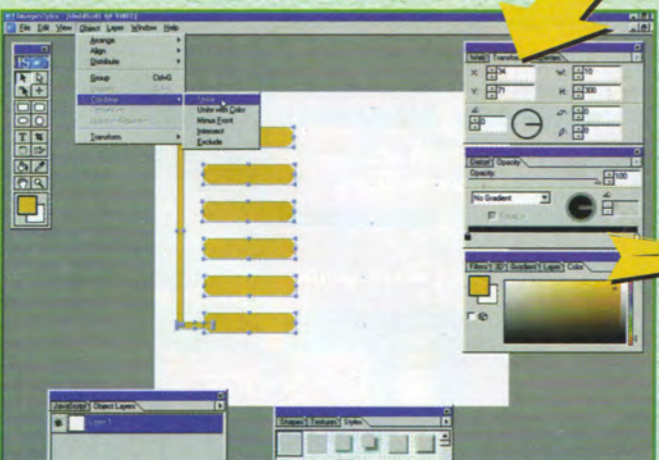
2 Θα ξεκινήσουμε φτιάχνοντας το μενού για τις σελίδες του site σας. Προς το παρόν, το χρώμα δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, γι' αυτό θα δώσετε περισσότερη προσοχή στο σχήμα των επιλογών. Ξεκινήστε επιλέγοντας το Rounded-Rectangle Tool από την μπάρα εργαλείων ή πατήστε B στο πληκτρολόγιο. Σχεδιάστε κρατώντας και σύροντας το ποντίκι στο αρχείο της εικόνας σας.



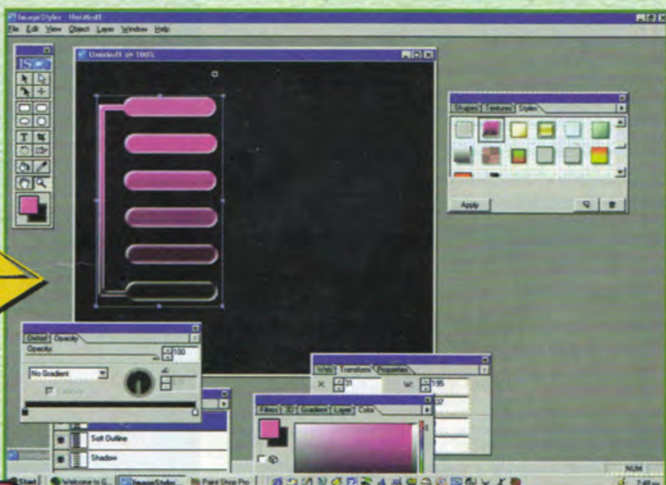
3 Στο site που θα φτιάξουμε θα έχουμε 6 κεντρικές επιλογές. Για να μην κάνετε την ίδια δουλειά πολλές φορές, επιλέξτε το σχήμα που έχετε φτιάξει και με Copy-Paste φτιάξτε τα υπόλοιπα. Τοποθετήστε τα το ένα κάτω από το άλλο και με Ctrl+A επιλέξτε τα όλα. Τώρα από το μενού πατήστε διαδοχικά Object-Align-Left. Από το ίδιο μενού (Object), και χωρίς να αποεπιλέξετε, πατήστε διαδοχικά Distribute-Vertical.



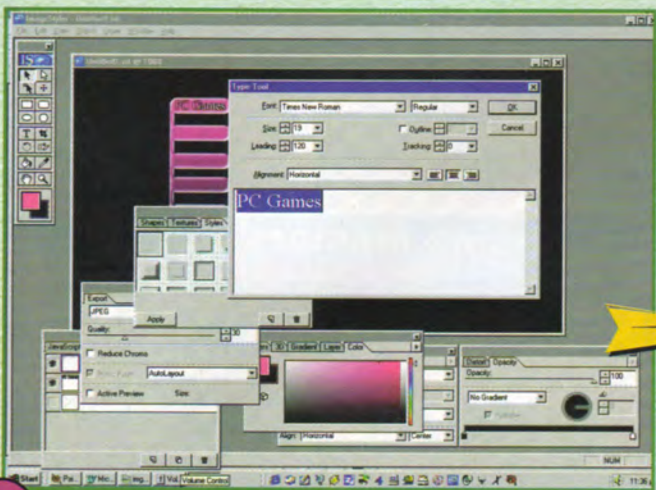
4 Με το Rectangle Tool από την μπάρα εργαλείων φτιάξτε λεπτά ορθογώνια σχήματα όπως αυτά που βλέπετε παραπάνω, ώστε το αποτέλεσμα να μοιάζει στην ανωτέρω εικόνα.



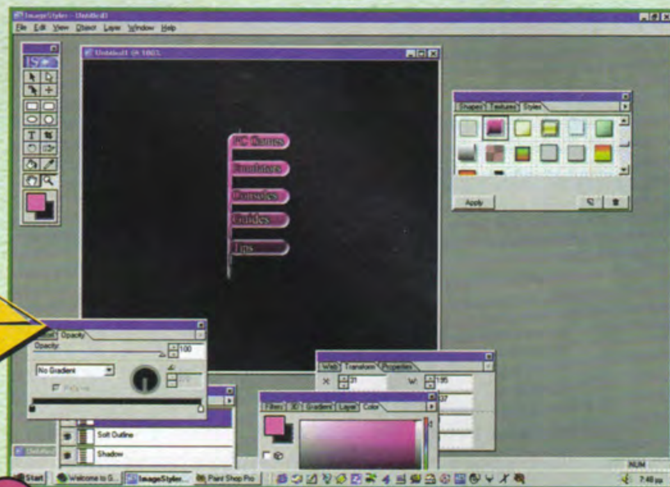
5 Οταν τελειώσετε, επιλέξτε όλα τα σχήματα με Ctrl+A και από το μενού του προγράμματος πατήστε διαδοχικά Object-Combine-Unite. Πλέον έχετε ένα ενιαίο σχήμα.



6 Τώρα αρχίζει η διασκέδαση! Επιλέξτε το παράθυρο Styles από το μενού Window. Θα δείτε όλα τα έτοιμα styles που σας δίνει το πρόγραμμα. Επιλέγοντας το σχήμα σας και διπλοπατώντας σε κάποιο από τα styles, θα δείτε το εντυπωσιακό αποτέλεσμα!



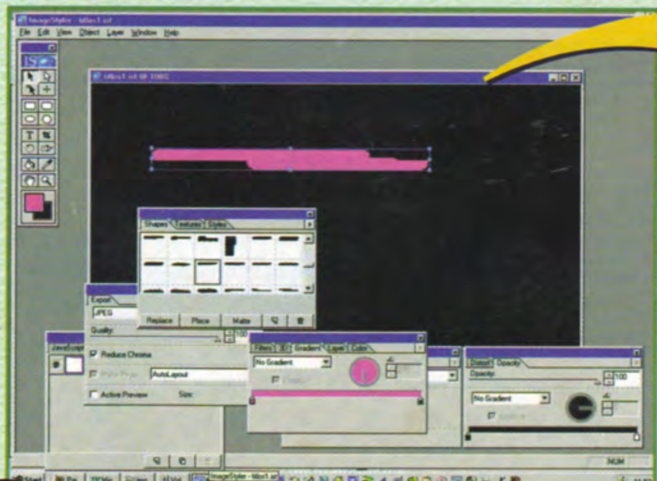
7 Με το Type Tool από το μενού Tools γράψτε πάνω στα κουμπιά τις επιλογές που θέλετε. Τα Styles μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε κι εδώ, για να κάνετε ακόμα πιο εντυπωσιακό το τελικό αποτέλεσμα.



8 Ιδού το μενού του site σας! Η προσπάθειά σας ολοκληρώθηκε με απόλυτη επιτυχία! Είδατε τι ωραία που τα καταφέρνετε όταν ακούτε τη θεία Bezalel;

Ο τίτλος του site

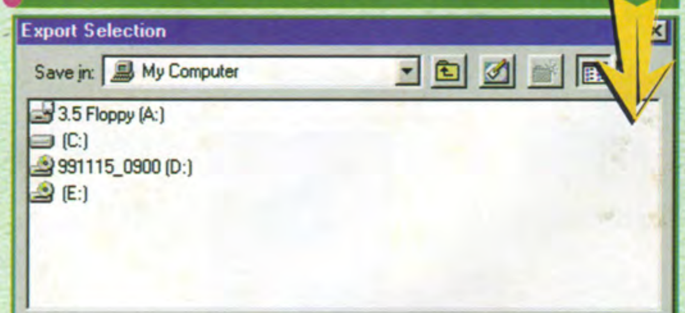
Τις δυνατότητες του ImageStyler θα χρησιμοποιήσουμε και στη δημιουργία του τίτλου της σελίδας σας. Εδώ θα δώσουμε ιδιαίτερη προσοχή στις χρωματικές επιλογές, αφού ο τίτλος πρέπει να ταιριάζει με τα χρώματα των μενού.



9 Με το Rectangle Tool από την μπάρα εργαλείων φτιάξτε ένα ορθογώνιο στο μέγεθος που θέλετε να είναι ο τίτλος σας. Εχοντας επιλεγμένο το σχήμα, πηγαίνετε στην καρτέλα Shapes στο ίδιο παράθυρο με τα Styles. Εδώ βρίσκονται πολλά σχήματα που μπορείτε να εφαρμόσετε στο ορθογώνιο που φτιάξατε. Οταν βρείτε το σχήμα που σας αρέσει, πηγαίνετε στα Styles και επιλέξτε αυτό που θέλετε για το σχήμα σας. Καλό είναι να χρησιμοποιήσετε το ίδιο Style που χρησιμοποιήσατε και στα μενού.



10 Αφού γράψετε με το Type Tool τον τίτλο του site σας, μπορείτε να κάνετε διάφορους συνδυασμούς τοποθετώντας τον τίτλο σας επάνω στο ορθογώνιο σχήμα που δημιουργήσατε παραπάνω.



11 Ωρα να σώσετε αυτά που φτιάξατε! Επιλέξτε διαδοχικά File-Export Settings. Σας προτείνουμε το Quality να είναι στο 100. Το optimization των εικόνων θα γίνει αργότερα. Τέλος, έχοντας επιλέξει τα γραφικά σας, πατήστε File-Export Selection για να σώσετε.

ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ

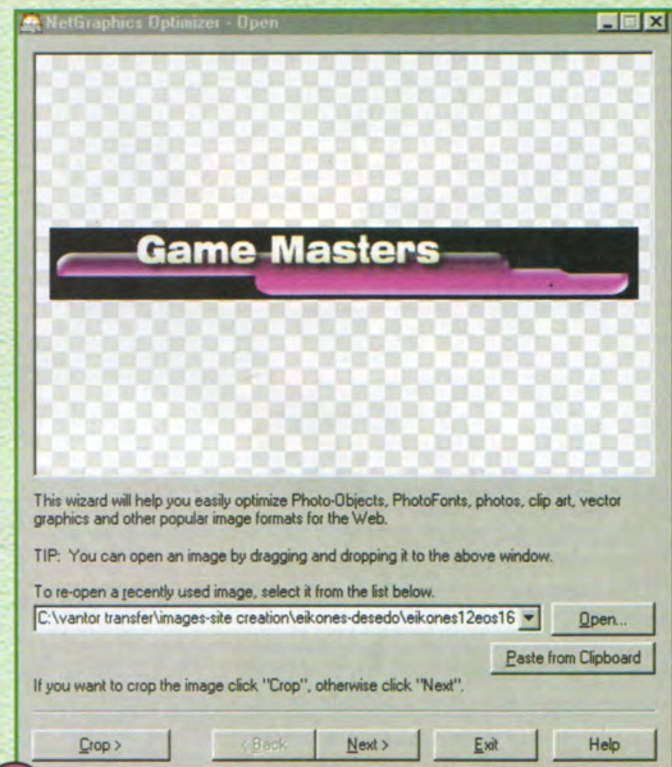
Σίγουρα σας έχει τύχει πολλές φορές να έχετε επισκεφθεί κάποιο site που έπειτα από μερικά λεπτά εγκαταλείψατε με δυσφορία, επειδή οι σελίδες αργούσαν να κατέβουν. Αν δεν θέλετε να συμβεί το ίδιο και σε αυτούς που θα δουν το site σας, τότε προσέξτε πολύ το μέγεθος των γραφικών σας. Οσο μικρότερο είναι τόσο το καλύτερο! Προτιμάτε το GIF format για γραμμικά σχέδια ή εικόνες που δεν έχουν παραπάνω από 256 χρώματα. Για τις εικόνες με μεγαλύτερο εύρος χρωμάτων χρησιμοποιείτε το JPEG. Εργαλεία για να μειώσετε το μέγεθος των γραφικών της σελίδας σας υπάρχουν αρκετά.

Το Web Razor Pro της Ulead (http://www.webutilities.com/wr/wr_samples.htm) είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για image optimization. Το Image Mechanic είναι μία νέα υπηρεσία της ίδιας εταιρίας που σας επιτρέπει να κάνετε upload τα γραφικά σας στη σελίδα της και από εκεί το optimization μέσω του Internet. Ανάλογη υπηρεσία προσφέρει και ο GifWizard, τον οποίο μπορείτε να επισκεφτείτε στη διεύθυνση http://www.gifwizard.com/. Αλλο ένα πολύ γνωστό site που σας επιτρέπει να κάνετε αυτή την εργασία είναι και το Web Site Garage (http://websitegarage.netscape.com/), το οποίο θα βρείτε πολύ χρήσιμο σε όλα τα στάδια κατασκευής των σελίδων σας.

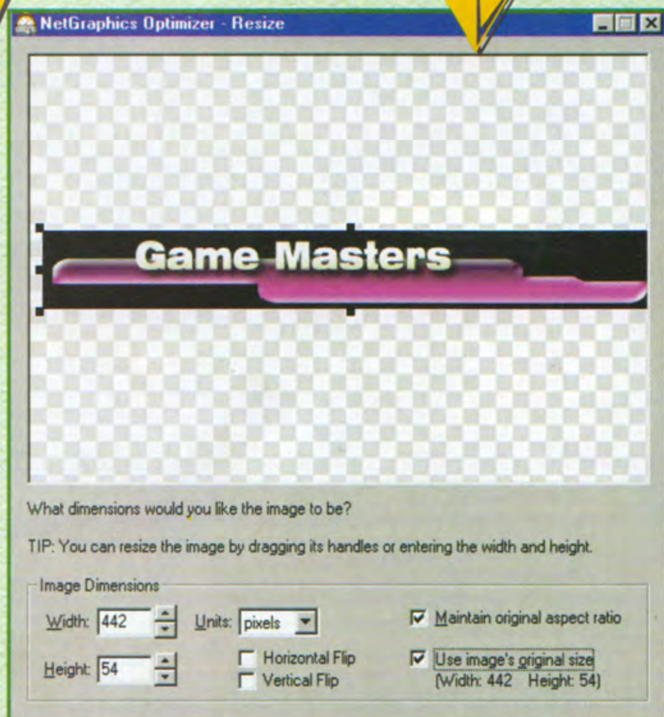
Ενα από τα καλύτερα εργαλεία για graphics optimization είναι το NetGraphics Optimizer 2. Εχοντας δοκιμάσει πολλά εργαλεία για optimization, αυτό φαίνεται να διατηρεί την καλύτερη αναλογία ποιότητας-ποσότητας. Θα σας αφήσουμε όμως να δείτε τα αποτελέσματα μόνοι σας.



1 Θα βρείτε το Net Graphic Optimizer 2 μόνο στο site της Hemera (www.hemera.com). Στα καταστήματα πωλείται μαζί με το πακέτο Netgraphics Studio 2.

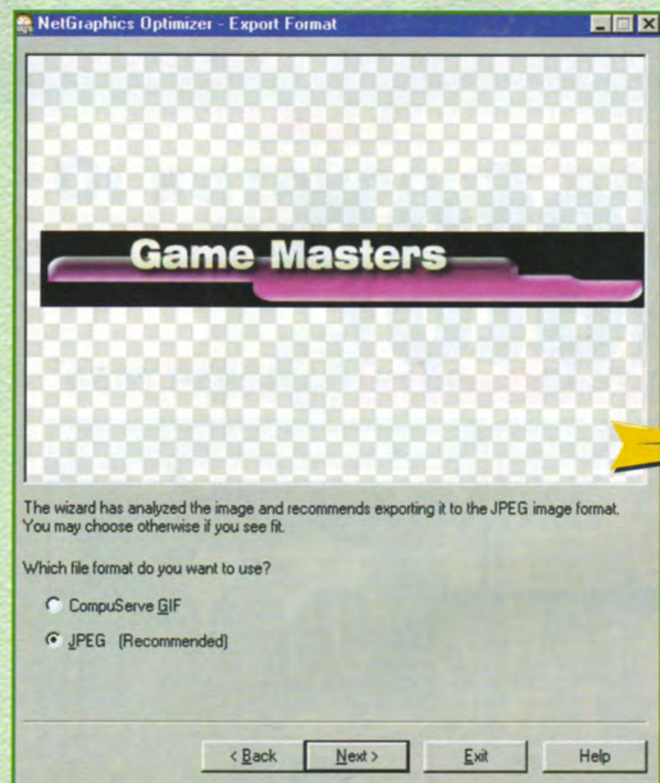


2 Η οθόνη του NetGraphics Optimizer 2. Επιλέγετε Open για να ανοίξετε το αρχείο που θέλετε να κάνετε optimize.

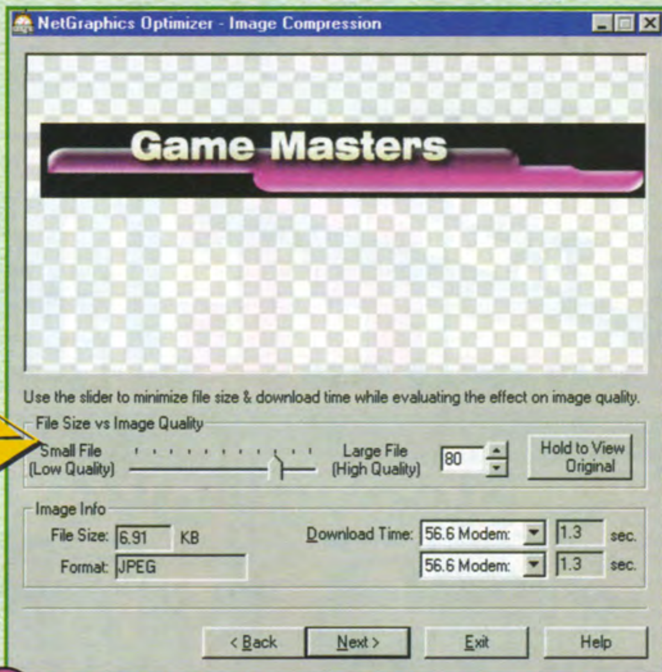


3 Στη δεύτερη οθόνη το πρόγραμμα σας παρέχει τη δυνατότητα να αλλάξετε το ύψος και το πλάτος της εικόνας σας. Επιλέξτε Use Image's Original Size για να κρατήσετε τις παλιές ιδιότητες του αρχείου σας.

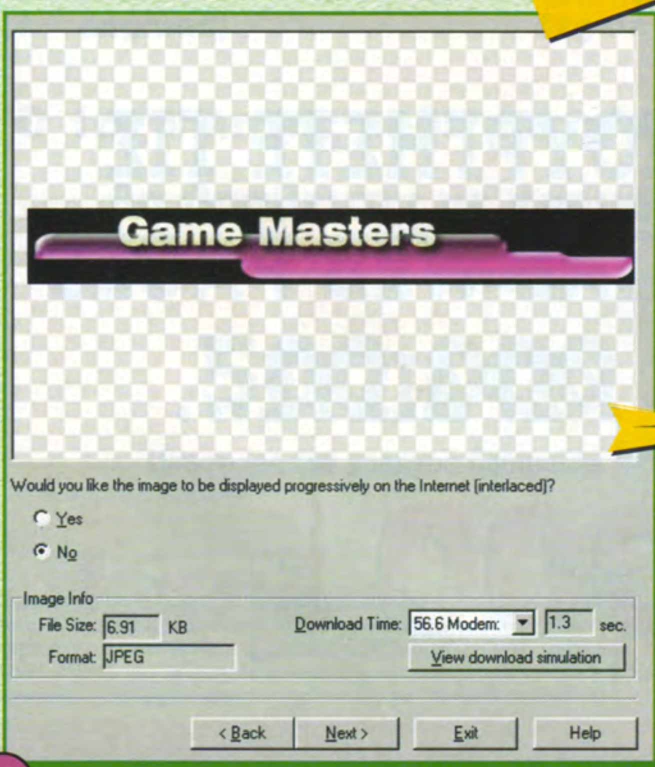
ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΣΑΣ!



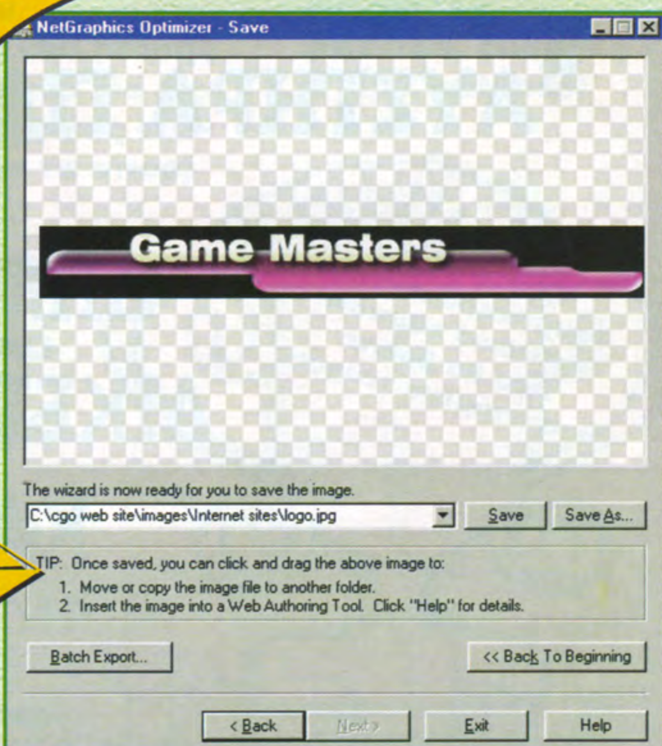
4 Στο επόμενο στάδιο μπορείτε να επιλέξετε εάν θέλετε το αρχείο που θα προκύψει μετά το optimization να είναι GIF ή JPEG. Η default επιλογή είναι αυτή που σας προτείνει το πρόγραμμα και είναι καλύτερο να συμφωνήσετε με αυτή.



5 Εδώ μπορείτε να επιλέξετε το ποσοστό της μείωσης που θα υποστεί το αρχείο. Ταυτόχρονα βλέπετε και το μέγεθος του αρχείου σε kbytes.



6 Το πρόγραμμα σας δίνει και τη δυνατότητα να βλέπετε με τι ταχύτητα θα κατεβάζει ο browser την εικόνα, ανάλογα με το μέγεθός της και το modem του χρήστη.



7 Αυτό ήταν! Σώστε το αρχείο και συνεχίστε με τα υπόλοιπα.

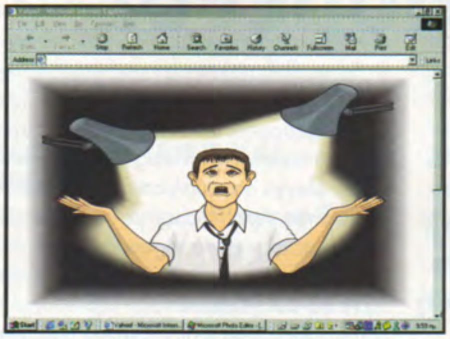
Για τις δύο επόμενες εβδομάδες σάς αφήνουμε αρκετή δουλειά. Μέχρι το επόμενο τεύχος δουλέψτε με τα γραφικά των σελίδων σας. Την επόμενη φορά θα ασχοληθούμε με το Dreamweaver και το στήσιμο του site. Θα βάλουμε animation, ήχο και άλλα "καλούδια", όπως forum και guestbook. Και φυσικά θα το κάνουμε upload στο Internet! Μη χάσετε τη συνέχεια!

2000

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΧΟΡΗΓΟΣ

compulink NETWORK

Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

BEST PERSONAL PAGE	BEST SPORTS PAGE	BEST GAMES PAGE
		
➤ **Καλύτερη σελίδα γενικού - προσωπικού περιεχομένου (προσωπικά στοιχεία, hobbies, links, search engines)**	➤ **Καλύτερη σελίδα αθλητικού περιεχομένου (πάσης φύσεως υλικό για τις αγαπημένες σας ομάδες σε όλα τα σπορ)**	➤ **Καλύτερη σελίδα για games (reviews, cheats & tips, patches)**

Ο 1ος νικητής κάθε κατηγορίας θα βραβευτεί με χρηματικό έπαθλο αξίας

500.000 δρχ.

Προσφορά του χορηγού Compulink Network A.E.



ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Η δημοσίευση του διαγωνισμού θα αρχίσει από το τεύχος 117 - 1η Μαρτίου 2000. Οι αιτήσεις συμμετοχής πρέπει να φέρουν την ένδειξη "Για το διαγωνισμό Web Master 2000" και θα γίνονται δεκτές μέχρι τις 20 Αυγούστου 2000 (σφραγίδα ταχυδρομείου). Ολες οι συμμετοχές θα ελέγχονται και θα αξιολογούνται από ειδική επιτροπή που θα ανακηρύξει τους πρώτους τρεις νικητές των τριών κατηγοριών. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν την 15η Οκτωβρίου 2000 στο "PC Master". Η βράβευση των νικητών θα γίνει μέχρι το τέλος Οκτωβρίου 2000 από τον αποκλειστικό χορηγό του διαγωνισμού. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στις Compupress A.E. και Compulink Network A.E.

ΡΟΣ ΚΙ ΕΣΥ!

KING SOLOMON'S CASINO

Ενα on-line casino... πλήρως εξελληνισμένο!

Μαζί με τα πρώτα on-line καταστήματα που έκαναν την εμφάνισή τους στο Δίκτυο, παρουσιάστηκαν και τα πρώτα on-line casinos. Στο παρόν άρθρο θα ασχοληθούμε με ένα από αυτά, το King Solomon's, το οποίο διατηρεί και πλήρως εξελληνισμένη σελίδα. Η κεντρική σελίδα του site είναι η kingsolomonscasino.com, ενώ για να επισκεφθείτε την ελληνική σελίδα απλώς πληκτρολογήστε kingsolomonscasino.com/greek.

Του Σπύρου Μορφονιού

Το King Solomon's Casino λειτουργεί με την υπ' αριθμόν 1668/JAZ άδεια, που χορηγήθηκε από την κυβέρνηση των Ολλανδικών Αντιλλών, και έρχεται σε εμάς με τη Netainment N.V. Τα παιχνίδια είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε οι πιθανότητες επιτυχίας σε αυτά (τουλάχιστον σύμφωνα με τους υπευθύνους) να είναι ίδιες με αυτές των καλύτερων casinos του Las Vegas, εξασφαλίζοντας με αυτό τον τρόπο ότι τα ποσοστά είναι απολύτως εναρμονισμένα με τους κανόνες λειτουργίας των casinos της πολιτείας της Nevada. Βέβαια, ο λόγος για τον οποίο μας προσέλκυσε το ενδιαφέρον το συγκεκριμένο site είναι το γεγονός ότι διαθέτει και ελληνική σελίδα. Ολες οι συναλλαγές με το casino καταγράφονται και είναι στη διάθεση του ενδιαφερόμενου παίκτη. Οι υπεύθυνοι του casino υποστηρίζουν πως θα είναι "ανοιχτοί" στον έλεγχο οποιουδήποτε διαφωνεί με τα παιχνίδια του. Αρκετά όμως με την εταιρία, ας περάσουμε στην ουσία της υπόθεσης...



ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στο King Solomon's Casino υπάρχουν 20 παιχνίδια διαθέσιμα, τα οποία μπορεί να παίξει κάποιος φορτώνοντας απλώς το δωρεάν πρόγραμμα ή παραγγέλλοντας το δωρεάν CD που προσφέρεται από την εταιρία. Μπορείτε να παίξετε με πραγματικά χρήματα ή να συμμετάσχετε δωρεάν ως επισκέπτης, αρκεί βέβαια να είστε άνω των 18 ετών.

Το casino διαθέτει Black Jack, που είναι το γνωστό σε όλους 21, Αμερικάνικη Ρουλέτα, στην οποία ποντάρετε συγκεκριμένο ποσό σε κάποιον ή κάποιους αριθμούς και περιμένετε να "έρθουν" και Baccarat. Ακόμα, υπάρχουν Ζάρια, Slot Machines (οι γνωστοί κουλοχέρηδες), Video Pokers (παιχνίδι με χαρτιά στο οποίο κερδίζουν συγκεκριμένοι συνδυασμοί των φύλλων της τράπουλας), Scratch Cards (άλλο παιχνίδι με κάρτες) και πολλά άλλα παιχνίδια. Επίσης, Keno και Poker Jackpots των 100.000 δολαρίων ΗΠΑ και ένα (με παίκτες από όλο τον κόσμο) Jackpot slot machine, το Cash Splash. Υπάρχουν λεπτομερή help files, που εξηγούν πώς παίζονται τα παιχνίδια. Για οποιοδήποτε πρόβλημα ή απορία, μπορείτε να επικοινωνήσετε 24 ώρες το 24ωρο, χωρίς χρέωση, με το τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών του casino ή να χρησιμοποιήσετε το freefone (αφήνετε κάποιο τηλέφωνο στους υπευθύνους του casino και επικοινωνούν με εσάς και μάλιστα στα ελληνικά!). Η αποκρυπτογράφηση των στοιχείων κάθε παίκτη γίνεται με 128-bit κώδικα, ενώ υπάρχει η "δέσμευση" ότι προσφέρονται οι καλύτερες πιθανότητες επιτυχίας που μπορείτε να βρείτε στο Δίκτυο (λέμε τώρα). Μπορείτε να αγοράσετε μάρκες on-line με διάφορους τρόπους, μεταξύ των οποίων με Visa

και MasterCard. Για να δούμε, όμως, πώς μπορείτε να παίξετε...

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Στο King Solomon's Casino μπορείτε να εγγραφείτε on-line μέσω του προγράμματος ως επισκέπτης ή πραγματικός παίκτης. Αρχικά μπορείτε να φορτώσετε εννέα παιχνίδια. Επειτα, έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε και άλλα. Το πρόγραμμα, ανάλογα με τη σύνδεση που έχετε στο Internet, θα χρειαστεί περίπου 15 λεπτά για download. Μετά την εγκατάσταση, το ίδιο το πρόγραμμα σας καθοδηγεί για το τι πρέπει να κάνετε. Αν συναντήσετε κάποιο πρόβλημα με το download, μπορείτε να στείλετε e-mail. Είναι θετικό το γεγονός ότι απαντούν άμεσα και προσπαθούν να σας βοηθήσουν σε ό,τι αντιμετωπίσετε (και έχει σχέση βέβαια με το casino).

ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΠΑΙΞΩ ΚΑΙ ΔΩΡΕΑΝ;

Θα θέλατε να δοκιμάσετε τα παιχνίδια του casino δωρεάν προτού παίξετε με χρήματα; Απλώς φορτώστε το πρόγραμμα και ανοίξτε έναν λογαριασμό επισκέπτη/ριας στο casino με την εγγραφή σας μέσω του προγράμματος που κάνατε download. Ετσι, μπορείτε να παίξετε όπως θα έπαιζε ένας πραγματικός παίκτης, αλλά χωρίς χρήματα, και έχετε τη δυνατότητα να κάνετε μια περιήγηση στο casino καθώς και να δείτε αν σας ικανοποιεί. Εγώ προσωπικά, στο δωρεάν παιχνίδι πήγα αρκετά καλά, αλλά είμαι αρκετά επιφυλακτικός για το gambling με χρήματα. Σημειώστε ότι στην περίπτωση που αργότερα θελήσετε να παίξετε με πραγματικά χρήματα, θα πρέπει να ανοίξετε έναν λογαριασμό στο King Solomon's Casino. Μπορείτε, λοιπόν, να συνδεθείτε με το Internet μέσω της κανονικής σύνδεσης και να παίξετε στα παιχνίδια του casino με πραγματικά χρήματα ή και χωρίς χρήματα.

ΤΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΩ;

Εξίσου θετικό είναι το γεγονός ότι για να παίξει κάποιος στο King Solomon's Casino δεν χρειάζεται κάποιον υπερυπολογιστή. Οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι: υπολογιστής συμβατός με IBM PC 486/DX - 25MHz επεξεργαστής, 4MB RAM, 8-bit SVGA (640x480), 256 χρώματα, mouse συμβατό με Microsoft και Standard SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου, για όσους βέβαια θέλουν να ακούν τον ήχο των παιχνιδιών. Το σύστημα που προτείνεται όμως είναι: Pentium 100MHz, 8MB RAM, 1MB video card - ή καλύτερο. Είναι προφανές ότι οι απαιτήσεις είναι πολύ χαμηλές, καθώς ακόμα και το προτεινόμενο σύστημα είναι ζήτημα αν θα το βρείτε και σε μουσείο (όπως πολύ εύστοχα παρατήρησε ένας φίλος). Βέβαια, ούτε το King Solomon's Casino κατάφερε να ξεφύγει από τον "αγαπητό παραθυράκια" κ. Gates. Προκειμένου να μπορέσετε να τρέξετε το πρόγραμμα του casino, θα πρέπει να έχετε Windows 95/98 ή Windows NT. Υποστηρίζονται ακόμα και τα Windows 3.x [για όποιον ήρωα τα χρησιμοποιεί ακόμα :)...]. Σε περίπτωση που η σύνδεση διακοπεί, το παιχνίδι στο οποίο συμμετέχετε σώζεται αυτόματα.

Οι περγαμηνές του King Solomon's.

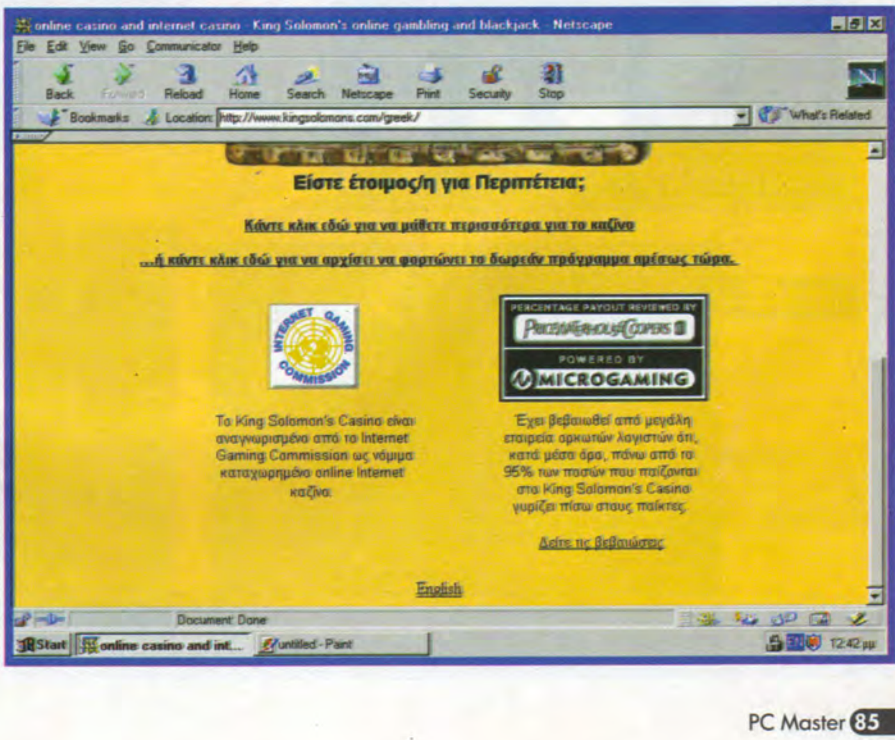
Η ΝΟΜΙΜΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ON-LINE CASINOS

Πολλοί από εσάς ίσως αναρωτιέστε κατά πόσο είναι νόμιμα τα on-line casinos που υπάρχουν στο Internet, όπως το King Solomon's. Ρωτήσαμε ειδικούς δικηγόρους και λάβαμε τις εξής απαντήσεις:

Καταρχήν, δεν απαγορεύεται από την ελληνική νομοθεσία να παίξει κάποιος σε online casino, αρκεί να είναι ενήλικος και τα χρήματα με τα οποία παίζει να έχουν αποκτηθεί με νόμιμο τρόπο. Τα κέρδη που τυχόν προκύψουν θα πρέπει οπωσδήποτε να δηλωθούν στην εφορία. Η συμμετοχή ανηλίκων είναι παράνομη, λόγω έλλειψης δικαιοπρακτικής ικανότητας. Τέλος, αν κάποιος θελήσει να στήσει έναν τέτοιο server στην Ελλάδα, θα πρέπει πρώτα να ζητήσει άδεια από το κράτος, όπως συμβαίνει και με τα μη virtual casinos.

ΠΟΣΟ ΑΣΦΑΛΕΣ ΕΙΝΑΙ;

Σύμφωνα με τους υπευθύνους του casino, οι μηχανισμοί παραγωγής τυχαίων αριθμών του προγράμματος της MicroGaming Systems εξετάστηκαν από μέλος της Royal Actuarial Society και βρέθηκαν ότι είναι 100% τυχαίοι, όπως ακριβώς απαιτεί η άδεια λειτουργίας του casino. Επίσης, οι μηχανισμοί αυτοί εξετάζονται σε συνεχή βάση από τους στατιστικολόγους της Royal Actuarial Society. Το King Solomon's Casino υποστηρίζει πως η ασφάλεια αποτελεί για αυτό θέμα υψίστης σημασίας. Επιπλέον, έχει θέσει σε εφαρμογή μια σειρά από μηχανισμούς και προφυλάξεις που εξασφαλίζουν την ολοκληρωμένη προστασία των πελατών του από απάτη και κλοπή. Πάντως χρησιμοποιούνται, όπως προανέφερα, κρυπτογραφικές τεχνικές τελευταίου τύπου (128-bit), που καθιστούν (σε θεωρητικό επίπεδο πάντα) αδύνατη την πρόσβαση από τρίτους σε οποιεσδήποτε λεπτομέρειες που αφορούν στους πελάτες του casino. Επίσης, για την ασφάλεια και τη σιγουριά όλων όσοι συμμετέχουν στα παιχνίδια, καταγράφονται μία προς μία όλες τις συναλλαγές με το casino. Εάν χρειαστεί (και δεν είναι απίθανο να χρειαστεί), μπορούν να σας δώσουν τους λογαριασμούς σας για να τους ελέγξετε. Υπάρχει εγγύηση για έναν ολοκληρωμένο και λεπτομερή έλεγχο στην απίθανη περίπτωση που προκύψει διαφωνία μεταξύ κάποιου παίκτη και της εταιρίας. Αν θέλετε, μπορείτε να ελέγξετε τις συναλλαγές σας με δικό σας λογιστή, ύστερα από συνεννόηση με τους υπευθύνους του casino. Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τους υπεύθυνους στα ελληνικά, κάθε μέρα από τις 5:00 το απόγευμα ώρα Ελλάδας μέχρι τις 11:30 το βράδυ. Τις υπόλοιπες ώρες μπορείτε να επικοινωνείτε με το τμήμα Εξυπηρέτησης του casino στα αγγλικά.



KING SOLOMON'S CASINO



Προτού ξεκινήσετε να παίζετε, θα πρέπει να έχετε φορτώσει το απαιτούμενο ειδικό software.

ΠΩΣ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΟΙ ΣΥΝΑΛΛΑΓΕΣ;

Οι συναλλαγές με το casino διευκολύνονται από τη Cyber Finance Investments, μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες εμπορίας ηλεκτρονικού χρήματος. Προς το παρόν, οι συναλλαγές αυτές γίνονται με δολάρια ΗΠΑ και έτσι, εάν αγοράσετε μάρκες χρησιμοποιώντας άλλο νόμισμα, ο λογαριασμός σας στο casino θα πιστωθεί σύμφωνα με την τρέχουσα τιμή του συναλλάγματος που δίνουν οι τράπεζες. Η αξία της μίας (1) μάρκας είναι ίση με ένα (1) δολάριο ΗΠΑ. Για να αγοράσετε μάρκες θα πρέπει να πατήσετε το κουμπί "purchase" που εμφανίζεται στο πρόγραμμα του King Solomon's Casino. Η αγορά γίνεται με τρεις διαφορετικούς τρόπους:

1. Με πιστωτικές κάρτες

Αν είστε κάτοχος VISA ή MASTERCARD, τότε μπορείτε να δώσετε τα απαραίτητα στοιχεία που σας ζητά το casino στο site και αν εγκριθεί η συναλλαγή, τότε μπορείτε να παίξετε.

2. Μέσω της WESTERN UNION

Στις συναλλαγές μέσω της WESTERN UNION έχουμε αναφερθεί και σε παλαιότερο τεύχος του περιοδικού στο αφιέρωμα για τις on-line δημοπρασίες, συνεπώς θα προσθέσω μόνο πως το ελάχιστο ποσό που μπορείτε να καταθέσετε είναι 100 δολάρια ΗΠΑ. Για να ολοκληρώσετε τη συναλλαγή σας, αρκεί να επισκεφθείτε έναν αντιπρόσωπο της WESTERN UNION και να αποστείλετε τα χρήματα στο λογαριασμό που σας δίνεται από το ίδιο το site. Με αυτό τον τρόπο, πρέπει να επικοινωνήσετε με το casino μετά την κατάθεση του ποσού, προκειμένου να τους δώσετε κάποια απαραίτητα στοιχεία.

3. Με έμβασμα μέσω τραπέζης καταθέ-

ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙ



ACES & FACES POKER



BACCARAT



BLACK JACK



CRAPS

τετε χρήματα, ομοίως με προηγούμενα, σε λογαριασμό τα στοιχεία του οποίου παρέχονται από το ίδιο το site. Τα χρήματα θα είναι στο λογαριασμό σας έπειτα από περίπου τρεις εργάσιμες ημέρες. Αφού κάνετε την πληρωμή, πρέπει να επικοινωνήσετε εκ νέου με το casino για να τους δώσετε κάποια στοιχεία που θεωρούν απαραίτητα.

ΚΕΡΔΙΣΑ :), ΠΩΣ ΠΑΙΡΝΩ ΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΜΟΥ;

Για να εξαργυρώσετε τις μάρκες σας και να πάρετε τα χρήματα από τον πραγματικό λογαριασμό σας, θα πρέπει να πατήσετε το κουμπί "cash-in" που εμφανίζεται στο πρόγραμμα του King Solomon's Casino. Συμβουλή: Δεν είναι απαραίτητο να εξαργυρώνετε τις μάρκες σας στο τέλος κάθε επίσκεψής σας στο casino. Μπορείτε να αφήνετε κάποιο ποσό στο λογαριασμό σας (με την προϋπόθεση πως έχετε σκοπό να ξαναπαίξετε) και να το χρησιμοποιείτε στην επόμενη επίσκεψή σας στο King Solomon's Casino. Αλλιώς, μπορείτε να παραλάβετε τα χρήματά σας με τους ακόλουθους τρόπους:

1. Μέσω της πιστωτικής σας κάρτας

Αυτός ο τρόπος είναι υποχρεωτικός, εάν έχετε προηγουμένως χρησιμοποιήσει την κάρτα σας για να αγοράσετε μάρκες. Πρώτα θα πιστωθεί η πιστωτική σας κάρτα και αν το ποσό που θέλετε να κάνετε ανάληψη ξεπερνά το ποσό που χρησιμοποιήσατε από την κάρτα σας, τότε τα επιπλέον χρήματα θα τα λάβετε με επιταγή.

2. Με επιταγή

Εάν επιθυμείτε να πάρετε τα χρήματά σας με επιταγή, θα σας τη στείλει το casino, είτε ταχυδρομικώς (χωρίς χρέωση) είτε με courrier στη διεύθυνση που δίνετε κατά την εγγραφή σας. Εάν επιλέξετε το courrier, θα υπάρξει επιβάρυνση, η οποία θα εξαρτηθεί από τον τόπο όπου μένετε. Η επιβάρυνση αυτή θα αφαιρεθεί από το ποσό που θα κάνετε ανάληψη.

3. Με έμβασμα τραπέζης απευθείας στον τραπεζικό σας λογαριασμό

Για να λάβετε χρήματα με αυτή τη μέθοδο πρέπει να είστε δικαιούχοι του λογαριασμού. Εάν θέλετε να κατατεθούν τα χρήματα στο λογαριασμό τραπέζης σας, θα πρέπει να προμηθεύσετε το casino με κάποια στοιχεία που σας ζητά. Εάν επιλέξετε να σας σταλούν τα χρήματα στο λογαριασμό σας, θα επιβαρυνθείτε με 30 δολάρια ΗΠΑ, τα οποία θα αφαιρεθούν από το ποσό αναλήψεώς σας από τη Cyber Finance Investments.

ΓΕΝΙΚΑ

Μπορείτε να βλέπετε τις καταστάσεις των αγορών και των αναλήψεών σας όποτε θέλετε, είτε για την ίδια ημέρα είτε και μέχρι 3 μέρες πριν. Στο King Solomon's Casino έχει απονεμηθεί από το Gambling Registry το βραβείο Gold Seal Award. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά και η γενικότερη αίσθηση που αφήνει είναι παραπάνω από ικανοποιητική. Βέβαια, πιστεύω πως έχει συγκεκριμένα μειονεκτήματα, όπως το γεγονός ότι ο παίκτης παίζει μόνος εναντίον του casino, χωρίς να παρευρίσκονται άλλοι συμπαίκτες, οπότε χάνει κάπως το ενδιαφέρον του.

Βέβαια, το "PC Master" δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να συστήσει στους αναγνώστες του να συμμετάσχουν σε ένα on-line casino, αφού όλοι γνωρίζουμε πόσο εύκολα μπορεί να παρασυρθεί κάποιος από τον τζόγο και να χάσει ακόμα και ολόκληρη περιουσία. Ωστόσο, μέσα από αυτό το άρθρο προσπαθήσαμε να περιγράψουμε το King Solomon's όσο πιο αντικειμενικά μπορούσαμε, λόγω του ειδικού ενδιαφέροντος που παρουσιάζει, αφού είναι η πρώτη φορά που βλέπουμε ένα εξ ολοκλήρου εξελληνισμένο casino στο Internet. Αν είστε ανήλικοι, ξεχάστε το, έτσι κι αλλιώς. Αν πάλι είστε ενήλικοι, τότε υποθέτουμε πως διαθέτετε την απαιτούμενη ωριμότητα για να κρίνετε μόνοι σας, χωρίς να παρασυρθείτε από τη γοητεία του... τζόγου! PC

ΔΙΑ ΤΟΥ KING SOLOMON'S



JACKPOT CASH & SPLASH



JACKS OR BETTER POKER



JUNGLE BOOGIE



PHARAOH'S FORTUNE

GAME CL



90 **Ultima 9**
Το τελευταίο κεφάλαιο μιας πολύ επιτυχημένης σειράς RPG.



96 **Championship Manager 2000**
Ο απόλυτος εξομοιωτής ποδοσφαιρικού management.



106 **Spirit of Speed**
Ενα racing game που μας μεταφέρει στο παρελθόν.



114 **South Park Rally**
Πάρτε μέρος σε ένα rally με ήρωες τους πρωταγωνιστές της γνωστής σειράς.



118 **Age of Wonders**
Αυτό το παιχνίδι κάνει θαύματα. Ή μήπως όχι;



122 **Le Mans 24 Hours**
Μπορείτε να αντέξετε την πίεση και την ένταση του γνωστού αγώνα αντοχής Le Mans;

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίαση τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλώς πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Σημείωση: Η στήλη απουσιάζει από αυτό το τεύχος λόγω πληθώρας ύλης.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- Despec (πρώην Grup) Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τα τρία τελευταία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	QUAKE 3 ARENA	114	97%
	UNREAL TOURNAMENT	114	96%
	URBAN CHAOS	116	93%
	SWAT 3	114	93%
	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	115	92%
	RAYMAN 2	116	90%
	TOMB RAIDER 4	114	90%
	WHEEL OF TIME	115	85%
ADVENTURE	TRAITOR'S GATE	116	92%
	ATLANTIS 2	114	90%
	CLUEDO CHRONICLES	115	80%
RPG	PLANESCAPE TORMENT	116	97%
	SEPTERRA CORE	115	90%
	REVENANT	114	75%
SIMULATION	SUPREME SNOWBOARDING	116	92%
	USAF	114	92%
	NBA LIVE 2000	114	92%
	M25 RACER	115	82%
	INTERSTATE 82	115	80%
	NATIONS FIGHTER COMMAND	116	79%
STRATEGY	HOMEWORLD	115	86%
	PHARAOH	115	86%
	THEME PARK WORLD	114	86%
	ARMAGEDDON'S BLADE	114	85%
	BLACK MOON CHRONICLES	115	82%
	DISCIPLES	116	80%
	GORKY 17	115	77%
	CORSAIRS GOLD	115	77%

ROLE PLAYING GAME

Ultima IX ASCENSION

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Φυσικά, δεν υπήρχε περίπτωση να μην αγοράσω το Ultima 9 με το που θα κυκλοφορούσε, διότι αφ' ενός πρόκειται για το τελευταίο (;) της σειράς και αφ' ετέρου τα Ultima αντιπροσωπεύουν τη ζωντανή ιστορία των υπολογιστών. Το πρώτο της σειράς κυκλοφόρησε το 1980 και το τελευταίο έρχεται 20 χρόνια αργότερα, όταν όλα πια έχουν αλλάξει ριζικά. Ενα κεφάλαιο στην ιστορία των υπολογιστών, ίσως το πιο μεγάλο, μάλλον κλείνει οριστικά.
Αν τα προαναφερόμενα σας φαίνονται υπερβολικά, μην ξεχνάτε τη δήλωση της ίδιας της Roberta Williams, όταν ρωτήθηκε ποιον θαυμάζει από το χώρο και γιατί: "Μα τον Richard Garriott, που είναι ένας ζωντανός μύθος. Υπήρξε πριν από τη Sierra και εξακολουθεί να υπάρχει και μετά από αυτήν!".
Ετσι λοιπόν παρουσιάζουμε την ειδική έκδοση του παιχνιδιού Dragon Edition πρώτοι σε όλη την Ευρώπη, φέρνοντάς την από την Αμερική, ενώ παραμένει ακόμα άγνωστο το πότε θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
ORIGIN/ELECTRONIC ARTS
(http://www.ultima9.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 266MHz, 64MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 8x CD-ROM drive, 8MB 3D κάρτα γραφικών με DirectX 7 certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX 7 certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 600MB στο σκληρό

Η παραγγελία από τις ΗΠΑ της Dragon Edition του Ultima 9 ήταν μία μικρή περιπέτεια. Βλέπετε, δεν πουλιέται εκτός Αμερικής. Κατάφερα όμως να συγκινήσω τους υπεύθυνους και τελικά έστειλαν τρία κομμάτια, ένα για μένα και δύο για κάποιους φίλους μου. Τι περιέχει η έκδοση αυτή; Καταρχήν, έρχεται μέσα σε ένα εξαιρετικό, τεράστιο πακέτο (τουλάχιστον διπλάσιο σε μέγεθος από τα κανονικά). Μέσα περιέχονται τα 2 CDs του παιχνιδιού, το Install disk και το Game disk, ένα Ultima Collection που περιέχει όλα τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς και ένα ξεχωριστό CD που περιέχει το soundtrack του παιχνιδιού! Παράλληλα περιλαμβάνει μία εξαιρετική αφισέτα του Avatar, τον κλασικό πάνινο χάρτη της Britannia, 3 εξαιρετικά manuals, ένα αντίγραφο του Ankh του Avatar και, τέλος, 8 κάρτες σε στυλ Magic: The Gathering, οι οποίες περιέχουν τα 8 virtues που σου ρίχνει η τσιγγάνα στην αρχή του παιχνιδιού, όταν δηλαδή δημιουργείς το χαρακτήρα σου.



Ας δούμε όμως αναλυτικά την περίφημη μονομαχία του ηρωικού Avatar με τον τρομερό Guardian.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Οι περιπέτειες του Avatar φτάνουν στο τέλος τους με το Ultima 9. Το ότι η τόσο πετυχημένη και ιστορική αυτή σειρά θα τελείωνε στο 9ο επεισόδιο είχε προσχεδιαστεί ήδη από την κυκλοφορία του Ultima 7. Αυτό που δεν είναι γνωστό στους περισσότερους χρήστες είναι ότι τα Ultima κυκλοφορούσαν κατά τριάδες. Η πρώτη τριλογία αποτέλεσε τη γέννηση της σειράς. Ουσιαστικά χωρίς σενάριο, αλλά βασισμένα στην αρχέγονη αντίληψη των RPGs, προχωρείς εξερευνώντας διάφορα επίπεδα μέχρι να φτάσεις στο τέλος των επιπέδων αυτών, οπότε ακολουθεί η τελική σύγκρουση με τον κακό του παιχνιδιού. Την αντίληψη αυτή υπηρέτησαν με μοναδικό τρόπο, και ίσως καλύ-

τερα απ' όλα τα παιχνίδια του είδους της εποχής, τα περίφημα Bard's Tales. Ηταν παιχνίδια που βασίζονταν στην εξερεύνηση, στην ανάπτυξη των χαρακτήρων της ομάδας σου και στις μάχες που χαρακτηρίζουν τα RPGs. Η δεύτερη τριάδα των Ultima, δηλαδή τα 4, 5 και 6, απογειώνουν κυριολεκτικά τη σειρά, μια και θεωρούνται από τους περισσότερους φίλους της ως τα καλύτερα επεισόδια. Ειδικά τα Ultima 4 και 5 θεωρούνται τα τέλεια υποδείγματα για παιχνίδια του είδους, με τρομερή σεναριακή ανάπτυξη, χαρακτήρες (NPCs, καλοί και κακοί), ιστορικό background, εξελιγμένα για την εποχή τους γραφικά κ.ά. Ακολουθούν τα Ultima 7 και 8, τα οποία προκάλεσαν αντιφατικά σχόλια. Αρκετοί fan της σειράς, οι σκληροπυρηνικοί όπως αποκαλούνται, θεωρούν ότι με τα επεισόδια αυτά η Origin πρόδωσε τη σειρά! Αλλοι τα θεωρούν ως εκφυλισμένα RPGs και άλλοι, μεταξύ των οποίων και εγώ, ως τεχνολογικά θαύματα της εποχής τους, τα οποία -παρά τις όποιες αδυναμίες τους- δεν είναι τυχαίο ότι αντέχουν ακόμη και σήμερα, παρά τις τρομερές αλλαγές που έχουν σημειωθεί στον τομέα των γραφικών.

Με το ένατο και τελευταίο επεισόδιο της σειράς η ιστορία φτάνει σε ένα τέλος. Θα αποκαλυφθεί η πραγματική σχέση μεταξύ του ήρωα Avatar και του περίφημου Guardian. Η υπόθεση ξεκινά με μία κλασική πια για τα Ultima μέθοδο. Ενώ βρίσκεσαι στο σπίτι σου στη Γη, ο παλιός φίλος σου Hawkwind, μέσω ενός οράματος, σε ειδοποιεί ότι η Britannia κινδυνεύει για ακόμα μία φορά. Γιγαντιαίες κολόνες έχουν ξεφυτρώσει σε διάφορες περιοχές και η ενέργειά τους φαίνεται να έχει ισχυρή αρνητική επίδραση στους κατοίκους της περιοχής. Αποδεχόμενος για ακόμη μία φορά το ρόλο του Avatar, τηλεμεταφέρεσαι στην Britannia. Από την αρχή αντιλαμβάνεσαι ότι αυτή τη φορά τα πράγματα είναι εξαιρετικά επικίνδυνα. Κατά τη χρονομεταφορά σου δέχεσαι την επίθεση ενός τρομερού δράκου και μόλις την τελευταία στιγμή καταφέρνεις να ξεφύγεις αφού τηλεμεταφέρεσαι σε μία άλλη περιοχή. Τι συμβαίνει και οι κάτοικοι της Britain, της πόλης-σύμβολο για τη συμπόνια της, έχουν γίνει τόσο άκαρδοι,



Οταν δηλητηριαστείς, στον κάτω δεξιά δείκτη θα φαίνεται με πράσινο η ποσότητα του δηλητηρίου που έχεις δεχτεί, ενώ ταυτόχρονα θα τα βλέπεις σχεδόν όλα "πρασινωπά".

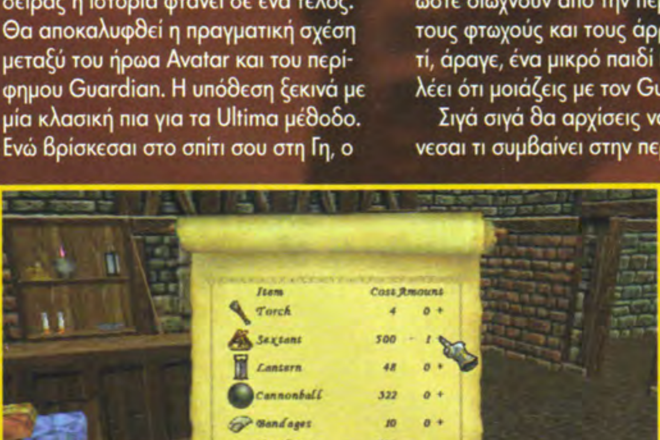
ώστε διώχνουν από την περιοχή όλους τους φτωχούς και τους άρρωστους; Γιατί, άραγε, ένα μικρό παιδί βλέποντάς σε λέει ότι μοιάζεις με τον Guardian;

Σιγά σιγά θα αρχίσεις να αντιλαμβάνεσαι τι συμβαίνει στην περιοχή. Θα μάθεις μία τρομερή αλήθεια, την οποία δεν θα θελήσεις να πιστέψεις. Για να εξουδετερώσεις τα καταχθόνια σχέδια του Guardian, πρέπει να αποκαταστήσεις τις 8 shrines της περιοχής που έχουν βεβηλωθεί. Κάθε shrine αντιστοιχεί σε ένα virtue. Καθαρίζοντας καθεμία shrine "ελευθερώνεις" ουσιαστικά και την ψυχή ενός από τους 8 χαμένους συντρόφους σου. Στην πραγματικότητα ελευθερώνεις μόνο 6 ψυχές, γιατί 2 από τους πρώην συντρόφους σου έμειναν ακέραιοι μέχρι το τέλος. Για να τους αναστήσεις ολοκληρωτικά, πρέπει να καθαρίσεις και τις 8 shrines, και κυρίως αυτήν που είναι αφιερωμένη στην πνευματικότητα. Ουσιαστικός καθοδηγητής σου θα είναι ο περίφημος Shamino, το αδούλωτο πνεύμα του οποίου θα επικοινωνεί μαζί σου μέσω μερικών ειδικών αγαλμάτων που είναι διασκορπισμένα στην περιοχή.

Οταν πια θα έχεις αναστήσει όλους τους συντρόφους σου, και ενώ ο ίδιος ο Lord British θα έχει δώσει ένα οριστικό τέλος στον καταχθόνιο Blackthorn, που τόσο ταλαιπώρησε την Britannia, σε μία



Βλέποντας το βράδυ το πλοίο-φάντασμα που αγκυροβολεί στην αποβάθρα.





Είναι απαραίτητο να αγοράσεις ένα sextant, αν θέλεις να βλέπεις την ακριβή θέση σου πάνω στους χάρτες του παιχνιδιού.

τελευταία και δραματική συνάντηση που θα έχεις μαζί τους θα συνειδητοποιήσετε ότι το οριστικό τέλος έχει πια φτάσει. Ο καθένας σας θα φύγει για την τελευταία αποστολή του. Οι 8 σύντροφοί σου θα πάνε να ανατρέψουν το κακό που έκαναν οι γιγαντιαίες κολόνες στην περιοχή, αποκαθιστώντας τα περίφημα Virtues στις θέσεις τους. Εσύ πρέπει να μεταφέρεις τα 8 Sigils στη φωλιά του Guardian, βαθιά κάτω στο νησί Terfin.

Το φινάλε είναι δραματικό, ηρωικό, όπως αρμόζει στη φήμη της σειράς. Το τι συμβαίνει σε αυτό και ποια ακριβώς είναι η σχέση σου με τον τρομερό Guardian, αφήνω να τα ανακαλύψεις μόνος σου.

Εντυπωσιάζει όποιον έχει μελετήσει όλα τα Ultima το πόσο καλοδουλεμένα είναι τα σενάρια των παιχνιδιών, ειδικότερα από το Ultima 4 και μετά. Λες και από τότε είχαν προσχεδιαστεί όλα. Τέτοια εσωτερική συνοχή σε μία σειρά δεν έχει υπάρξει ξανά στο παρελθόν, και δεν νομίζω ότι θα υπάρξει στο μέλλον. Βλέπετε ανήκω σε αυτούς που πιστεύουν ότι τα θαύματα γίνονται μόνο μία φορά.



Μέσα στο μουσείο, βλέποντας το περίφημο Tapestry of Ages.

ΤΑ 8 VIRTUES ΚΑΙ ΤΑ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ SHRINES

Καθένα από τα 8 virtues που υπάρχουν διασκορπισμένα στην περιοχή της Britannia έχει άμεση σχέση με το shrine της συγκεκριμένης περιοχής. Τα shrines αυτά αντιστοιχούν επίσης σε έναν φίλο-σύντροφο του Avatar από όλες τις προηγούμενες περιπέτειες των Ultima, τον οποίο θα ξαναφέρεις στη ζωή καθαρίζοντας το συγκεκριμένο shrine που αντιστοιχεί και σε ένα virtue. Στην πραγματικότητα και οι 8 "νεκροί" σύντροφοί σου θα αναστηθούν "καθαρίζοντας" το Shrine of Spirituality, το οποίο είναι το τελευταίο που θα καθαρίσεις στη σειρά. Η σχέση shrine/virtue με τις περιοχές όπου βρίσκεται και τους συντρόφους του Avatar είναι η εξής:

Shrine/Virtue	Περιοχή	Σύντροφος	Profession
COMPASSION	Britain/Despice	IOLO	Bard
HONESTY	Moonglow/Deceit	MARIAH	Mage
HONOR	Trinsic/Shame	DUPRE	Paladin
HUMILITY	New Magincia/Hyloth	KATRINA	Shepherd
JUSTICE	Yew/Wrong	JAANA	Druid
SACRIFICE	Minoc/Covetous	JULIA	Tinker
SPIRITUALITY	Skara Brae/Abyss	SHAMINO	Ranger
VALOR	Valoria/Destard	GEOFFREY	Fighter

Κάθε shrine, για να καθαριστεί, απαιτεί συγκεκριμένο Sigil και συγκεκριμένο Mantra. Η σχέση αυτή είναι η εξής:

Shrine/Virtue	Sigil	Mantra
COMPASSION	Heart	MU
HONESTY	Writ (Hand)	AHM
HONOR	Chalice	SUMM
HUMILITY	Crook	LUM
JUSTICE	Quill	BEH
SACRIFICE	Tear	CAH
SPIRITUALITY	Ankh	OM
VALOR	Dagger	RA

Τα ανωτέρω αποτελούν την πεμπτουσία του σεναρίου και της δράσης του παιχνιδιού. Γνωρίζοντάς τα ξέρεις τι πρέπει να κάνεις, τουλάχιστον σε γενικές γραμμές. Όμως, πρόσεξε καλά. Σε μερικές περιπτώσεις θα βρεθείς αντιμέτωπος/η με κάποιον σύντροφό σου που έχει περάσει με τις δυνάμεις του Guardian. Με καμία δύναμη δεν πρέπει να τον σκοτώσεις, αντίθετα πρέπει να επεξεργαστείς εναλλακτικές τακτικές για να τον αντιμετωπίσεις θετικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τι να πρωτοπεί κανείς για τα γραφικά του παιχνιδιού! Έπειτα από αυτά του Riven, που εξακολουθούν να είναι τα καλύτερα στα 2D, το Ultima 9 διαθέτει τα κορυφαία γραφικά στο χώρο του 3D. Χωρίς καμία υπερβολή, αποτελούν ό,τι τελειότερο έχουν δει τα μάτια μου στον τομέα αυτό. Απίστευτη λεπτομέρεια στην απόδοση των περιβάλλοντων χώρων, εκπληκτικοί χρωματισμοί που θα σε αφήσουν σε πάρα πολλές περιπτώσεις άφωνο, εντυπωσιακότατος κύκλος ημέρας/νύχτας με απίστευτες εναλλαγές στις φωτοσκιάσεις, κανονικά καιρικά φαινόμενα και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Οι 3D χαρακτήρες είναι εξαιρετικά σχεδιασμένοι και, το κυριότερο, διαθέτει ο καθένας τη δική του προσωπικότητα. Απλώς το Ultima 9 δεν έχει ανταγωνιστή στον τομέα αυτό. Η Origin, για ακόμη μία φορά, έκανε το θαύμα της.

Ο ήχος επίσης είναι το κάτι άλλο. Background μουσική, ηχητικά εφέ, ομιλίες των χαρακτήρων, όλα αγγίζουν το τέλειο. Το δε soundtrack του παιχνιδιού, που προσφέρει σε ξεχωριστό CD η ειδική Dragon edition, είναι ό,τι καλύτερο έχω ακούσει, μαζί με το αντίστοιχο soundtrack του Riven.

Ο χειρισμός του είναι πολύ καλός και απλός. Θα αναφερθώ συνοπτικά σε αυτόν εξαιτίας του περιορισμένου χώρου που διαθέτουμε. Κινείσαι κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και κινώντας το προς την κατεύθυνση που



Ένα easter egg του παιχνιδιού. Βάζοντας τα αντικείμενα το ένα πάνω στο άλλο, ανεβαίνεις ψηλά και πηδάς πάνω από τον "μη προσπελάσιμο" φράχτη.

θέλεις. Περνάς στο RUN (τρέχεις) mode με το πλήκτρο CapsLock και αντίστροφα. Πολεμάς πατώντας το πλήκτρο TAB για να οπλιστείς και εν συνεχεία κάνοντας συνεχή κλικ πάνω στον αντίπαλό σου.

Παίρνεις κάτι με τη μέθοδο του drag & move. Οι απλές ενέργειες (TALK OPEN κ.λπ.) γίνονται με ένα απλό αριστερό κλικ του mouse. Πατώντας το πλήκτρο Q περνάς στο ειδικό mode, όπου χειρίζεσαι τον κέρσορα-χέρι. Τέλος, με το πλήκτρο J ανοίγεις το journal σου, με το πλήκτρο B το σακίδιό σου (backpack), με το πλήκτρο S το Spellbook σου, ενώ με το πλήκτρο K αλλάζεις ανάμεσα σε προοπτική τρίτου και πρώτου προσώπου. Save/Load κάνεις μέσω του Journal. Εδώ απλώς πρόσεξε ότι σε κάθε σελίδα κάνεις save, τυπώνοντας το όνομα που θέλεις και κάνοντας κλικ στο πλαίσιο-icon S, ενώ Load κάνεις με κλικ σε μία σωσμένη θέση στο πλαίσιο-icon L.

ΕΠΙΛΟΓΗ & ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, αργά ή γρήγορα θα πας στην τσιγγάνα (Gypsy), η

οποία θα σε υποβάλλει σε ένα test επτά ερωτήσεων. Σε καθεμία από τις ερωτήσεις θα σηκώνει από δύο κάρτες που αντιστοιχούν σε αντίστοιχες αρετές, από τις οποίες πρέπει να διαλέξεις τη μία, αυτήν που σε αντιπροσωπεύει περισσότερο. Στις τέσσερις πρώτες ερωτήσεις αφήνει στην άκρη από μία κάρτα-virtue, ανάλογα με το ποιες απορρίπτεις. Με τις τέσσερις που μένουν κάνει την 5η και την 6η ερώτηση και ακολουθώντας την ίδια διαδικασία, με τις δύο κάρτες που απομένουν κάνει την 7η ερώτηση. Οποια διαλέξεις στην τελική αυτή ερώτηση, θα είναι και η virtue που θα έχεις ξεκινώντας το παιχνίδι.

Στο τέλος θα σου ανακοινώσει ποιο profession διάλεξες. Το μυστικό στη διαδικασία αυτή είναι να διαλέξεις από τρεις φορές το virtue που θέλεις. Φυσικά, σημαντικό είναι να ξέρεις ποιο virtue αντιστοιχεί σε ποιον χαρακτήρα. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

HONESTY (Τιμιότητα) - MAGE
COMPASSION (Συμπόνια) - BARD
VALOR (Γενναιότητα) - FIGHTER
JUSTICE (Δικαιοσύνη) - DRUID
SACRIFICE (Αυτοθυσία) - TINKER
HONOR (Εντιμότητα) - PALADIN
SPIRITUALITY (Πνευματικότητα) - RANGER
HUMILITY (Ταπεινοφροσύνη) - SHEPHERD

Για να μη βρεθείς σε αδιέξοδο, φρόντισε να απαντάς από ένα τα άλλα virtues, έτσι ώστε μόνο το δικό σου και το πολύ ακόμη ένα να βρεθούν με τρεις θετικές αποδοχές. Το σημαντικό στη διαδικασία ανάπτυξης των χαρακτήρων σου είναι ότι η αρχική επιλογή του profession σου επιδρά στο χαρακτήρα μόνο στην αρχή του παιχνιδιού. Στη συνέχεια μπορείς να αναπτύξεις έναν χαρακτήρα όπως εσύ θέλεις, για παράδειγμα, μπορείς να κάνεις έναν πολεμιστή πανίσχυρο μάγο ή έναν μάγο πολύ δυνατό πολεμιστή.

Ξεκινώντας και ανάλογα με το τι χαρακτήρα έχεις διαλέξει, τα χαρακτηριστικά σου έχουν ως εξής:

MAGE	+2 INT	-	-	+ 5 KARMA
BARD	-	+2 DEXT	-	+ 5 KARMA
FIGHTER	-	-	+2 STR	+ 5 KARMA
DRUID	+1 INT	+1 DEXT	-	+ 5 KARMA
TINKER	-	+1 DEXT	+1 STR	+ 5 KARMA
PALADIN	+1 INT	-	+1 STR	-
RANGER	+1 INT	+1 DEXT	+1 DEXT	+ 15 KARMA
SHEPHERD	-	-	-	-

Με το ένατο και τελευταίο επεισόδιο της σειράς η ιστορία φτάνει σε ένα τέλος. Θα αποκαλυφθεί η πραγματική σχέση μεταξύ του ήρωα Avatar και του περίφημου Guardian.

Στην πορεία της δράσης θα έχεις 8 ευκαιρίες να ανεβάσεις τα χαρακτηριστικά σου: θα πρέπει να αποκαταστήσεις (καθαρίσεις) 8 shrines, γκρεμίζοντας ταυτόχρονα τις 8 αντίστοιχες columns. Επειτα από κάθε τέτοια επιτυχία, θα σου δίνεται η ευκαιρία να μοιράσεις 2 πόντους σε κάποιο/α από τα χαρακτηριστικά σου. Σημειωτέον ότι, για να μπορέσεις να κάνεις το πρώτο training σε κάποιο όπλο, πρέπει να έχεις τουλάχιστον Dexterity 2, Dexterity 3 για να κάνεις το δεύτερο training και, τέλος, Dexterity 4 για να κάνεις το τρίτο training. Με την έννοια αυτή οι χαρακτήρες Fighter, Bard και Tinker είναι οι καλύτεροι για να ξεκινήσεις το παιχνίδι, μια και στην αρχή παρέχουν πλήρη combat λειτουργία.

Τέλος, σημειώστε ότι το Strength επηρεάζει τα Hint points, ενώ ταυτόχρονα δίνει bonuses στο combat damage. Το Dexterity επηρεάζει την επιδεξιότητά σου στις advanced combat τακτικές, ενώ κάθε επίπεδο του Dexterity σου επιτρέπει να μαθαίνεις νέες μανούβρες-τακτικές κινήσεις μάχης. Το Intelligence επηρεάζει το karma σου και το Magic Resistance, ενώ δίνει και bonuses στο spell damage σου.



Πολεμώντας μία αράχνη.



Πολεμώντας ένα δρακουλίνι!



Πόσα παιχνίδια έχετε δει που να έχουν τόσο λεπτομερείς 3D modeled χαρακτήρες;

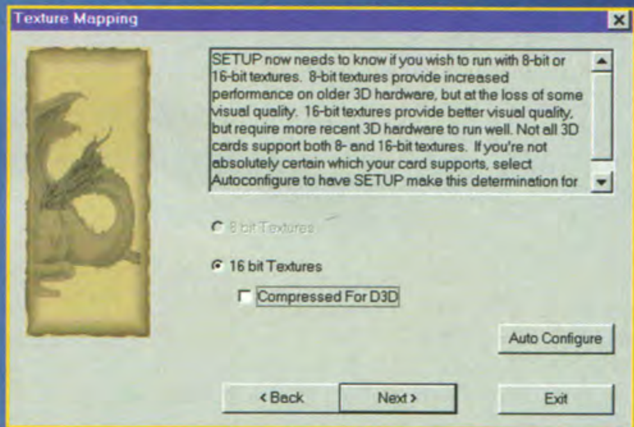
BUGS & ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η πιο πονεμένη ιστορία του παιχνιδιού είναι τα bugs που παρατηρήθηκαν σχεδόν αμέσως μετά την κυκλοφορία του. Πολλοί ισχυρίζονται ότι το παιχνίδι βγήκε προτού ολοκληρωθεί ο κύκλος του testing, μόνο και μόνο για να προλάβει τις γιορτές. Προσωπικά δεν ασπάζομαι την άποψη αυτή και θα εξηγήσω στη συνέχεια το γιατί. Η εταιρία κυκλοφόρησε μία σειρά από patches με τα οποία διορθώνει οριστικά τα όποια προβλήματα υπήρχαν στη λειτουργία του D3D σε διάφορα συστήματα με το περίφημο DirectX. Η ίδια η Origin, σε κείμενό της (d3d.txt) στο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.ulltima9.com, που απευθύνεται στους κατόχους των καρτών Matrox G200, Matrox G400, nVidia TNT, nVidia TNT2, nVidia GeForce, ATI Rage Pro, ATI Rage 128, S3 Savage 4, Riva 128, Rendition 2200 και 3dfx, αναφέρει ότι πρέπει να το διαβάσουν προσεκτικά και να βάλουν τις ρυθμίσεις που προτείνονται για την κάρτα τους.

Τώρα λίγα λόγια για τα προβλήματα που αντιμετώπισα εγώ και δύο φίλοι μου με το παιχνίδι. Εγκατέστησα κανονικά το παιχνίδι, έχοντας τη Marvel G400 κάρτα γραφικών και την έκδοση 5.41 των drivers. Δυστυχώς, για την κάρτα μου η Matrox δεν έχει βγάλει ακόμη Microsoft certified drivers, σε αντίθεση με τις κανονικές G400 κάρτες. Παρατηρήθηκε, λοιπόν, το εξής παράδοξο: Το παιχνίδι, χωρίς το εν λόγω patch, έτρεχε κανονικά. Γι' αυτόν το λόγο δεν συμφωνώ με όσους υποστηρίζουν ότι η Origin το έβγαλε μόνο και μόνο για να προλάβει τις γιορτές. Εγώ το έπαιζα κανονικά, χωρίς το παραμικρό πρόβλημα. Οποτε όμως έβαζα το patch, το παιχνίδι κράσαρε! Ακούγεται θεόκουφο, αλλά είναι αλήθεια. Πλήρης αντιστροφή δηλαδή των δεδομένων σχετικά με τα patches. Ετσι έπαιζα το παιχνίδι χωρίς το patch και προχωρούσα κανονικά. Κάπου εκεί πρόσεξα το προαναφερθέν αρχείο d3d.txt στο site της εταιρίας, που συστήνει στους κατόχους των G400 καρτών να βάλουν τους beta drivers της Matrox (έκδοση 5.50 Beta). Ε, αν και στο site της Matrox λένε ότι οι drivers δεν είναι για την κάρτα μου αλλά μόνο για την απλή G400, τους εγκατέστησα, αναγνώρισαν αμέσως την κάρτα μου και λειτουργούν κανονικά. Το κυριότερο είναι ότι, βάζοντας στο παιχνίδι το patch, δεν παρουσιάζεται πια κανένα, μα κανένα, πρόβλημα.

Ο φίλος Γιώργος Μαραγκουδάκης που έχει ένα σύστημα με μία TNT κάρτα γραφικών, σε αντίθεση με ό,τι υποστηρίζει η Origin, εξακολουθεί να χρησιμοποιεί τους drivers 2.40, που θεωρούνται οι πιο σταθεροί. Δεν αντιμετώπισε μέχρι στιγμής κανένα πρόβλημα στο παιχνίδι και χωρίς το patch και με αυτό (άλλη μία επιβεβαίωση ότι το παιχνίδι παίζει κανονικά και χωρίς το patch). Τέλος, ο φίλος Ηλίας Μανεσιώτης, το τρίτο μέλος της Αγίας Τριάδας που αγοράσαμε μαζί το παιχνίδι από την Αμερική, ακόμη δεν μπορεί να το τρέξει κανονικά, έχοντας TNT2 κάρτα γραφικών. Απλώς πείστηκε ότι όλα τα προβλήματα έχουν να κάνουν με τους drivers των καρτών γραφικών που χρησιμοποιεί κάθε χρήστης. Ο Γιώργος από την Κρήτη του έστειλε τους drivers 2.40 που χρησιμοποιεί ο ίδιος, οι οποίοι κάνουν και για τις δύο κάρτες, αλλά δεν ξέρω τι έγινε τελικά. Το σίγουρο είναι ότι ο χρήστης των παιχνιδιών πρέπει να έχει πρόσβαση στο Internet για να κατεβάζει τους κατάλληλους drivers για τις κάρτες του αλλά και τα patches για τα παιχνίδια που τον ενδιαφέρουν. Και φυσικά να έχει αρκετή γνώση σχετικά με τη λειτουργία του υπολογιστή του και των Wiondows. Δυστυχώς, αυτή είναι η πραγματικότητα για τον gamer του 2000 (θα κάνουμε άραγε ποτέ το profile του;).

Τελειώνω με ένα σημαντικό πρόβλημα που παρουσιάζεται κατά την εγκατάσταση του παιχνιδιού. Σε μία από τις ρυθμίσεις που αφορούν στην κάρτα γραφικών, το παιχνίδι από defualt έχει τσεκαρισμένη την επιλογή Compressed For D3D. Αυτό είναι πολύ μεγάλο λάθος. Την επιλογή αυτή πρέπει να έχουν τσεκαρισμένη μόνο όσοι διαθέτουν GeForce και S3 Savage 4 κάρτες γραφικών. Ολοι οι άλλοι πρέπει να την απενεργοποιήσουν.



Πρέπει να απενεργοποιήσετε την επιλογή Compressed For D3D κατά την εγκατάσταση του παιχνιδιού, αλλιώς θα έχετε πρόβλημα.

ΜΑΧΕΣ & ΤΕΡΑΤΑ

Ο Avatar μπορεί να επιτεθεί σε έναν αντίπαλό σου μόλις αυτός πλησιάσει αρκετά κοντά του. Χτυπάς τόσο γρήγορα όσο το όπλο σού επιτρέπει. Τα μικρά όπλα είναι πιο γρήγορα, ενώ τα μεγαλύτερα απαιτούν περισσότερο χρόνο. Στο επάνω αριστερά μέρος της κυρίως οθόνης του παιχνιδιού υπάρχει ένας δείκτης που απεικονίζει πόση αμυντική δύναμη έχεις, ενώ πάνω δεξιά ένας άλλος δείκτης δείχνει πόση επιθετική δύναμη έχεις. Κοιτώντας αυτούς τους δείκτες, δοκίμαζε τα όπλα που βρίσκεις ώστε να βλέπεις ποιο είναι πιο δυνατό ή ποια πανοπλία είναι καλύτερη.

Υπάρχουν 5 βασικές κατηγορίες όπλων που μπορείς να χρησιμοποιήσεις, καθεμία από τις οποίες επιτρέπει 4 διαφορετικούς τύπους επιθέσεων. Το να πολεμάς με ένα τόξο μπορεί να φαίνεται δύσκολο, αλλά το auto-targeting mode (πλήκτρο T) σου επιτρέπει να στοχεύεις αμέσως στον πλησιέστερο χαρακτήρα, ενώ το πλήκτρο N περνά από τον ένα χαρακτήρα στον άλλο μέχρι να βρεις αυτόν που θέλεις. Φυσικά, υπάρχουν ειδικά όπλα που έχουν επιπλέον μαγικές ικανότητες.

Τα τέρατα ποικίλλουν σε είδη, μορφές και δυσκολίες αντιμετώπισης, ενώ όλα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Αρκετούς εχθρούς σου δεν θα μπορέσεις να τους αντιμετωπίσεις ενώ βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα ο χαρακτήρας σου, γι' αυτό και θα πρέπει να μάθεις να τους αφήνεις για αργότερα, όταν θα έχεις γίνει πιο δυνατός.

Γενικά, υπάρχουν περί τα 40 διαφορετικά είδη εχθρικών τεράτων (από γιγαντιαίες νυχτερίδες μέχρι δράκους και Liches), αλλά και περί τους 22 ειδικούς αντιπάλους, για τους οποίους θα χρειαστείς και ανάλογη προετοιμασία. Από αυτούς ξεχωρίζει το Stone Demon με 350 hit points.

ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Τα στοιχεία που δεν μου άρεσαν στο παιχνίδι έχουν να κάνουν γενικότερα με τα Ultima.

Πρώτα απ' όλα, θα ήθελα να υπάρχει η δυνατότητα για απευθείας SAVE και όχι μέσω του Journal.





Δείγματα των εξαιρετικών γραφικών του Ultima 9.

Εν συνεχεία, βρίσκω πολύ κουραστικό το σύστημα μαγείας που χρησιμοποιεί το Ultima μέσω των runes και των συστατικών που πρέπει να μαζεύεις. Τρίτον, αυτή την ιστορία με το φαγητό, που σε υποχρεώνει να μαζεύεις και να κουβαλάς πολλές φορές μαζί σου διάφορα φαγώσιμα, τη βρίσκω πια ξεπερασμένη. Τέταρτον, έχεις πολύ λίγες θέσεις για να κουβαλάς αντικείμενά σου και τα σακούλια που δίνουν κάποια διέξοδο σε αυτή την ιστορία τού "πού να το βάλω αυτό" είναι δυσεύρετα στο παιχνίδι. Πέμπτον, θα ήθελα οι 4 δείκτες του χαρακτήρα να εμφανίζονται και αριθμητικά, ώστε να καταλαβαίνω αμέσως τη διαφορά και να μη χρειάζομαι χαρακάκι για να βλέπω ποιο είναι μεγαλύτερο κάθε φορά. Τέλος, θεωρώ ότι δεν πρόσεξαν μερικά στοιχειώδη πράγματα, ώστε να μπορεί να χαρακτηριστεί το παιχνίδι τέλειο. Ετσι, ο κύκλος νύχτα-μέρα παρουσιάζει μερικές εξόφθαλμες ατέλειες. Κάποιος έπρεπε να πει στους προγραμματιστές ότι το βράδυ οι κότες κοιμούνται και δεν τρώνε στα χωράφια, ότι οι άνθρωποι επίσης πάνε σπίτια τους και δεν συνεχίζουν να κάνουν την ίδια δουλειά 24 ώρες το 24ωρο και μερικές ακόμη παρόμοιες λεπτομέρειες που είναι καθοριστικές στην αληθοφάνεια του κόσμου του παιχνιδιού.



Δείγμα από τα εξαιρετικά video sequences του παιχνιδιού.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, τα αντικείμενα που πρέπει να μαζέψεις πάση θυσία είναι η ζώνη, το σακίδιο, το ημερολόγιο, η πυξίδα και το κλειδί της πόρτας του φράχτη του κτήματος. Διάβασε προσεκτικά όλα τα βιβλία που μπορείς, αφού θα μάθεις χρήσιμες πληροφορίες. Αν θέλεις φόρεσε και τα ρούχα που είναι στο μπάνιο (δεν είναι υποχρεωτικό, απλώς για μην κυκλοφορείς γυμνός), και πάρε επίσης το χάρτη της περιοχής από ένα σεντούκι. Πήγαινε πίσω από το σπίτι σου και εξασκήσου στο τόξο και στο ξίφος. Αφού νιώσεις εντάξει, πήγαινε από την κάτω μεριά του σπιτιού και ξεκλείδωσε την πόρτα που οδηγεί στην περιοχή γύρω από το σπίτι σου. Κάνε save και εξερεύνησε καλά την περιοχή. Μάθε να κολυμπάς στη λίμνη, σκότωσε ένα δύο τέρατα που κυκλοφορούν εδώ, το ληστή στους βράχους, μπες στη σπηλιά και σκότωσε το γιγαντιαίο ποντικό, ψάξε να βρεις όλα τα χρήσιμα αντικείμενα που υπάρχουν εκεί και γενικά εξερεύνησε τα πάντα και εξοικειώσου με το περιβάλλον και τους χειρισμούς που αυτό απαιτεί. Οταν νιώσεις έτοιμος, πήγαινε στην άμαξα της τσιγγάνας, μπες μέσα, κάνε SAVE, και κάτσε στην καρέκλα. Διάλεξε ένα profession επιλέγοντας το ίδιο virtue τρεις φορές. Σου συνιστώ να διαλέξεις τον πολεμιστή (Virtue Valor), αλλά αυτό είναι δική σου υπόθεση. Οταν τελειώσει και σου ανακοινώσει το χαρακτήρα που διάλεξες, φύγε και πήγαινε προς τη Moongate που έχει ανοίξει. Οπλίσου με το ξίφος σου και πολέμησε το τέρας gazier που σε περιμένει εκεί. Θα το νικήσεις εύκολα. Τώρα μπες στη Moongate και παρακολούθησε ένα εξαιρετικό video animation. Η συνέχεια στις οθόνες σας ...

PC



Σκοτώνοντας το τέρας gazier πριν μπεις στη Moongate που θα σε μεταφέρει στην Britannia.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	96

99



Πρόκειται για ένα ιστορικό από κάθε πλευρά παιχνίδι, το οποίο δεν πρέπει να λείψει από τη "Βιβλιοθήκη" κανενός. Είναι το κορυφαίο RPG από πλευράς σεναρίου, σχεδιασμού δράσης και γραφικών. Αν καλύπτετε τις προτεινόμενες απαιτήσεις, τότε θα δείτε ένα μικρό τεχνολογικό -και όχι μόνο- θαύμα. Σημειώνω πως στη βαθμολογία δεν έχουν ληφθεί υπόψη τα bugs. Διαφορετικά απλώς δεν βαθμολογείται.

Championship MANAGER SEASON 99/00

Ηταν -θυμάμαι- μια μέρα της άνοιξης του 1993, όταν ψάχνοντας για νέους τίτλους για την Amiga μου άκουσα για έναν ονόματι Championship Manager. Σκεφτόμενος ότι το πολύ πολύ να χάσω 750 δρχ. -τόσο μου στοίχισαν τότε οι τρεις δισκέτες του- προχώρησα στην απόκτησή του. Ξεκίνησα το παιχνίδι γεμάτος περιέργεια και κατέληξα να έχω κολλήσει μαζί του σε σοβαρό βαθμό! Το CM 2, το οποίο περίμενα εις μάτην για την Amiga, ίσως ήταν ένας από τους κυριότερους λόγους που μπήκα στο χώρο των PCs. Αισίως, λοιπόν, πριν από λίγο καιρό έπεσε στα χέρια μου η τελευταία έκδοση του παιχνιδιού, το CM 2000. Ξέρω πως η παρουσίαση άργησε λίγο, αλλά τι να κάνουμε... Ανθρωποι είμαστε κι εμείς οι συντάκτες -ωχ, όχι, Βαγγέλη, κατέβασε το μαστίγιο με τις εννιά ουρές, ένα αστείο έκανα. Θα το τελειώσω έγκαιρα το review, ααα!- και οι ιώσεις μάς πιάνουν και εμάς. Τέλος πάντων, όμως... Οπως λέει και ο σοφός λαός μας, κάλλιο αργά παρά ποτέ.

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
Kafouros@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
SPORTS INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 2MB VGA (με ανάλυση 800x600 και 16bit graphics), mouse, 250MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο.

Αν είστε αποφασισμένοι να ασχοληθείτε σοβαρά με το παιχνίδι, καλού κακού εφοδιαστείτε με τροφή και νερό για αρκετό καιρό, αποχαιρετήστε γυναίκες, γονείς, παιδιά και λοιπούς συγγενείς και ετοιμαστείτε για πολλά ξενύχτια (ο γραφών είναι... παθών), γιατί ο συγκεκριμένος τίτλος δημιουργεί μία περίεργη σχέση ανάμεσα σε αυτό και τους παίκτες του, μία σχέση που από τους ειδικούς καλείται...

ΕΘΙΣΜΟΣ

Είναι γεγονός πως δύσκολα κάποιος που θα ασχοληθεί με το CM 2000 θα ασχοληθεί και με άλλο τίτλο επί μακρόν - μόνο για διάλειμμα, έτσι, για να αλλάξει εικόνες. Η αίσθηση πως έχετε όλο τον ποδοσφαιρικό κόσμο στα χέρια σας είναι βέβαιο ότι δεν θα σας αφήσει αδιάφορους. Ειδικά αν διαθέτετε ισχυρό σύστημα, όλα τα πρωταθλήματα (16 τον αριθμό) είναι άμεσα προσβάσιμα και όλοι οι γνωστοί παίκτες στα χέρια σας. Είναι αξιοπερίεργο πώς ένα παιχνίδι χωρίς τρισδιάστατα -ούτε καν απλά- γραφικά και με πολύ απλό ήχο κάνει τον παίκτη να αισθάνεται εξάρτηση. Για να δούμε, λοιπόν, σε τι μπορεί να οφείλεται κάτι τέτοιο. Ας ξεκινήσουμε παρακολουθώντας εν μέρει τα χαρακτηριστικά του CM 2000.

DATABASE - ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ - ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ

Η βάση δεδομένων του CM 2000, προϊόν συνεργασίας πολλών φίλων των παιχνιδιών, είναι εντυπωσιακή, καθώς περιλαμβάνει περισσότερους από 40.000 πραγματικούς παίκτες, προπονητές και διαιτητές, από όλα τα μέρη του κόσμου. Τα πρωταθλήματα που περιλαμβάνει είναι 16 (κατά αλφαβητική σειρά): Αγγλίας, ΗΠΑ (MLS), Αργεντινής, Βελγίου, Βραζιλίας, Γαλλίας, Γερμανίας, Δανίας, Ιαπωνίας, Ισπανίας, Ιταλίας, Νορβηγίας, Ολλανδίας, Πορτογαλίας, Σκωτίας και Σουηδίας. Ως επιπρόσθετο στοιχείο λειτουργεί η ύπαρξη των υποδεέστερων πρωταθλημάτων μερικών χωρών (σαν να λέμε των ερασιτεχνικών κατηγοριών). Βέβαια, αυτό δεν ισχύει και για τα 16 διαθέσιμα πρωταθλήματα, αλλά μόνο για αυτά της Αγγλίας, της Γερμανίας, της Ιταλίας, της Πορτογαλίας, της Ισπανίας και της Σουηδίας. Οπως βλέπετε, το δικό μας απουσιάζει, γεγονός που με απογοήτευσε και με ώθησε να επικοινωνήσω με τη Sports Interactive. Στην απάντηση, την οποία έλαβα σε σύντομο χρονικό διάστημα, πληροφορήθηκα πως





Ο γνωστός ρόλος των ατζέντηδων των παικτών. Μη τσιμπάτε!

ΠΟΣΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ (ΑΝΕΤΑ);

Η απάντηση στο ερώτημα εξαρτάται από την ισχύ του επεξεργαστή σας και τη μνήμη που διαθέτετε. Στη συνέχεια βλέπετε αναλυτικά τι μπορείτε να κάνετε ανάλογα με το σύστημά σας. (Ένα background πρωτάθλημα λογίζεται ως μισό ολόκληρο.)

Επεξεργαστής	Μνήμη (MB)	Πρωταθλήματα
Κατώτερος από Pentium 133	16	1
P133-P200	32	2
P200-P350	64	3
P350+	64	6
P350+	128	16

προς το παρόν δεν υπάρχει πλάνο για προσθήκη πρωταθλημάτων, ωστόσο, όπως θα διαβάσετε από τη στήλη "PC Games", γίνονται κάποιες σχετικές προσπάθειες. Για να δούμε!

Εκτός των εσωτερικών διοργανώσεων κάθε χώρας, θα βρείτε όλες τις διεθνείς διοργανώσεις τόσο σε συλλογικό επίπεδο (μέχρι και το νεοσύστατο παγκόσμιο πρωτάθλημα συλλόγων είναι παρόν) όσο και σε επίπεδο εθνικών ομάδων ανδρών και ελπίδων. Φυσικά, όπως και στην προηγούμενη έκδοση, εάν τα πάτε καλά ως manager και το κύρος σας αυξηθεί, μπορεί να σας γίνει πρόταση να αναλάβετε κάποια εθνική ομάδα. Το αξιοσημείωτο εδώ είναι πως είναι πιθανόν να σας καλέσουν και από την εθνική ομάδα χώρας που δεν έχετε επιλέξει ούτε ως background, καθώς βασική προϋπόθεση για κάτι τέτοιο είναι να υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός παικτών της χώρας αυτής.

Τα στατιστικά των παικτών ανταποκρίνονται σε μεγάλο βαθμό στις πραγματικές ικανότητές τους, αν και δεν λείπουν οι υπερβολές (δείτε π.χ. τον Matthaus και θα καταλάβετε). Επιπλέον, η ενημέρωση για μερικές ομάδες δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Στον Ολυμπιακό, για παράδειγμα, υπάρχει ο Sasa Curcic (θα θυμάστε πως μια εποχή γινόταν μεγάλος θόρυβος για την επικείμενη μεταγραφή του), οι ηλικίες των παικτών δεν είναι πάντα οι πραγματικές, ενώ λείπουν σημαντικοί παίκτες, το όνομα των οποίων έχει ακουστεί και εκτός των συνόρων μας (π.χ. Ελευθερόπουλος). Φυσικά, όλα αυτά διορθώνονται με τη χρήση ενός editor που μπορείτε να βρείτε στο Internet στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.cm3.com, στο σχετικό section.



Το Championship Manager στο Internet.

ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΠΑΙΚΤΩΝ

Τα στατιστικά των παικτών αναφέρονται στις ικανότητές τους σε ορισμένους τομείς. Ούτε λίγο ούτε πολύ, οι κατηγορίες των ικανοτήτων είναι 32, βαθμολογούνται από το 1 έως το 20 (το 20 είναι το ανώτερο, πλην ελαχίστων περιπτώσεων) και καλύπτουν όλα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν έναν ποδοσφαιριστή. Βέβαια, εκτός αυτών των ορατών στοιχείων, υπάρχουν μερικά... αόρατα μεν, εξίσου σημαντικά δε. Δυστυχώς μέσω του παιχνιδιού δεν έχετε πρόσβαση σε αυτά, αλλά μπορείτε να τα δείτε και να τα τροποποιήσετε με τον editor που προανέφερα.

ΟΡΑΤΕΣ ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ

- **Acceleration:** Η επιτάχυνση του παίκτη από ακίνητη θέση.
- **Aggression:** Η επιθετικότητά του.
- **Agility:** Η ευκινησία του.
- **Anticipation:** Η ικανότητά του να προβλέπει τις φάσεις.



Οι αιτήσεις που μπορείτε να κάνετε στο διοικητικό συμβούλιό σας.

- **Balance:** Η ικανότητά του να παραμένει όρθιος σε διεκδικήσεις.
- **Creativity:** Η ικανότητά του να δημιουργεί φάσεις.
- **Crossing:** Η ικανότητά του στις σέντρες.
- **Decisions:** Η ευχέρειά του να λαμβάνει σημαντικές αποφάσεις κατά τη διάρκεια ενός αγώνα.
- **Determination:** Η αποφασιστικότητα με την οποία "μπαίνει" στις φάσεις.
- **Dribbling:** Το πόσο καλά ντριπλάρει.
- **Finishing:** Η ικανότητα ολοκλήρωσης μίας φάσης (δηλαδή, να στείλει τη



Ωη, αυτός φαίνεται πως δυσκολεύεται να ξυπνήσει το πρωί!



Ισως έτσι σκεφτεί να πάρει καινούριο ξυπνητήρι...

μπάλα στα δίχτυα).
• **Flair:** Το φυσικό ταλέντο ενός παίκτη.
• **Handling:** Η σταθερότητα των χέρια (για τερματοφύλακες).
• **Heading:** Η ικανότητα στις κεφαλιές.
• **Influence:** Ο βαθμός επιρροής ενός παίκτη στους συμπαίκτες του. (Επιλέξτε για αρχηγό της ομάδας σας έναν παίκτη με υψηλό βαθμό στον τομέα αυτό.)
• **Jumping:** Η αλτικότητα του παίκτη.
• **Long Shots:** Η ικανότητά του να σκοράρει από μακρινές αποστάσεις.
• **Marking:** Η ικανότητα μαρκαρίσματος του αντιπάλου.
• **Off the Ball:** Η κίνηση χωρίς την μπάλα.
• **Pace:** Η τελική ταχύτητα που μπορεί να "πιάσει" ένας παίκτης.
• **Passing:** Η ικανότητα στις πάσες.
• **Positioning:** Οι τοποθετήσεις (θέσεις) που λαμβάνει στο γήπεδο.
• **Reflexes:** Τα αντανακλαστικά (για τερματοφύλακες).
• **Set Pieces:** Η ικανότητα εκτέλεσης στημένων φάσεων.
• **Stamina:** Η φυσική αντοχή.
• **Strength:** Η φυσική δύναμη ενός παίκτη.
• **Tackling:** Η ικανότητα στο τάκλιν.
• **Teamwork:** Ο βαθμός ομαδικότητας.
• **Technique:** Η τεχνική κατάρτιση ενός παίκτη.
• **Work Rate:** Η δουλειά που μπορεί να κάνει κατά τη διάρκεια ενός αγώνα.
• **Preferred Foot:** Το πόδι που χειρίζεται καλύτερα.

"ΑΟΡΑΤΕΣ" ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ

• **Adaptability:** Η ευκολία προσαρμογής σε νέα ομάδα, χώρα κ.λπ.
• **Ambition:** Ο βαθμός φιλοδοξίας ενός παίκτη.
• **Loyalty:** Η αφοσίωσή του υπό δύσκολες συνθήκες.
• **Pressure:** Ο βαθμός ανταπόκρισής του σε συνθήκες πίεσης.
• **Professionalism:** Ο επαγγελματισμός του.
• **Sportsmanship:** Το πόσο αθλητικός τύπος είναι ένας παίκτης.
• **Temperament:** Το πόσο οξύθυμος είναι. Εδώ ισχύει η αντίθετη βαθμολογία, δηλαδή το 1 χαρακτηρίζει τον πιο ήρεμο, ενώ το 20 εκείνον που δεν ελέγχει τα νεύρα του, με συνέπεια να δέχεται αρκετές κάρτες.
• **Leadership:** Είναι, άραγε, αυτός ο παίκτης γεννημένος αρχηγός;
• **Consistency:** Η συνέπεια που επιδεικνύει ένας παίκτης στις υποχρεώσεις του.
• **Important matches:** Οι μεγάλοι παίκτες είναι για μεγάλα παιχνίδια.
• **Movement:** Η δραστηριότητα ενός παίκτη.
• **Natural Fitness:** Η φυσική κατάσταση του παίκτη.
• **One on One:** Η ικανότητα σε τετ-α-τετ. Σημαντική και για επιθετικούς αλλά και για τερματοφύλακες.
• **Penalties:** Η ικανότητα εκτέλεσης πέναλτι (π.χ. ο Martin Palermo έχει βαθμολογηθεί με 3 - άκρως φυσιολογικό).



Μπράβο, νέε μου. Θα πας μπροστά!

• **Throw-ins:** Η ικανότητα εκτέλεσης δυνατών πλάγιων.
• **Versatility:** Η ευστροφία ενός παίκτη.
• **Vision:** Η διορατικότητα. Εντοπίζει με ευκολία ευνοϊκές για την ομάδα του καταστάσεις;
• **Corners:** Η ευχέρεια ενός παίκτη να δημιουργεί προϋποθέσεις για γκολ, από εκτέλεση κόρνερ.
• **Injury Proneness:** Η ευπάθεια σε τραυματισμούς. (Οσο χαμηλότερη η βαθμολογία τόσο το καλύτερο.)
• **Favorite Player/Staff/Club:** Η συμπάθεια που μπορεί να τρέφει ο παίκτης για ομάδα ή πρόσωπο.
• **Dislike Player/Staff/Club:** Η αντιπάθεια για κάτι από τα παραπάνω.

Ο ΕΝΕΡΓΟΣ -ΠΛΕΟΝ- ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ

Στο CM 2000 έχει αναβαθμιστεί τόσο ο ρόλος του προέδρου της ομάδας σας όσο και των συνεργατών του. Ετσι πλέον, πέρα από την ενημέρωση για τη γνώμη που έχουν για εσάς, μπορείτε να τους ζητήσετε να μεγαλώσουν τη χωρητικότητα του γηπέδου ή και τη δημιουργία νέου, εάν δεν έχετε, να επενδύσουν ποσά για τις ακαδημίες σας, να σας δώσουν επιπλέον χρήματα για μεταγραφές ή μισθούς παικτών, ακόμη και επιπλέον χρόνο για τη βελτίωση της ομάδας (κοινώς: Μη με διώχνετε, εγώ πονάω την ομάδα!). Ειδικά η τελευταία επιλογή θα σας χρειαστεί σε περίπτωση που η εκτίμηση του συμβουλίου προς το πρόσωπό σας δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Πάντως, σε καμία περίπτωση μη ζητάτε συνεχώς χρήματα, γιατί είναι πολύ πιθανό να σας θεωρήσουν... ασύμφορο!

ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΙΔΑΝΙΚΗ ΟΜΑΔΑ

Αφού αναλάβετε την ομάδα της αρεσκείας σας, ετοιμαστείτε να αρχίσετε δουλειά, ώστε να ανταποκριθείτε στις απαιτήσεις της ομάδας σας (ανακοινώνονται από το διοικητικό συμβούλιο λίγο πριν από την έναρξη μίας αγωνιστικής περιόδου). Εδώ θα πρέπει να γνωρίζετε πως όσο μεγαλύτερη είναι η ομάδα που έχετε αναλάβει τόσο μεγαλύτερες είναι και οι απαιτήσεις της από εσάς. Συνεπώς, είναι πιθανό να απολυθείτε, εάν δεν τα πάτε καλά. Οσοι, λοιπόν, δεν έχετε μεγάλη πείρα από τις προη-



Τα στατιστικά των παικτών μετά το τέλος ενός αγώνα.

γούμενες εκδόσεις των CM αποφύγετε να πάρετε ένα τέτοιο ρίσκο, καθώς είναι πολύ πιθανό να βρεθείτε σύντομα στο... ταμείο ανεργίας!

Αρχικά ξεκαθαρίστε το ρόστερ σας. Τακτοποιήστε, δηλαδή, τους παίκτες σας κρατώντας εκείνους που πιστεύετε πως ταιριάζουν στο αγωνιστικό προφίλ που θέλετε να εφαρμόσετε. Οσους δεν σας κάνουν βάλτε τους στη λίστα των υπό μεταγραφή παικτών ή αφήστε τους ελεύθερους πληρώνοντας το ποσό που αντιστοιχεί στον καθένα. Μία καλή κίνηση είναι να προσφέρετε τον παίκτη που δεν σας κάνει σε ομάδα που ενδιαφέρεται για έναν δικό σας. Ετσι και τον παίκτη θα ξεφορτωθείτε και το κόστος της επικείμενης μεταγραφής θα είναι μικρότερο. Αν, πάλι, διαθέτετε νεαρούς παίκτες τους οποίους για διάφορους λόγους δεν θέλετε να ρίξετε στη μάχη, βάλτε τους να αγωνίζονται στη Β' ομάδα σας (την αναπληρωματική, σύμφωνα με τα αγγλικά πρότυπα). Δώστε προσοχή στις ικανότητες των παικτών, εξετάζοντας τη θέση στην οποία αγωνίζονται σε συνδυασμό με το σύστημα και τον τρόπο παιχνιδιού σας. Αν, για παράδειγμα, είστε λάτρης του man to man συστήματος, θα πρέπει να έχετε στην 11άδα σας παίκτες με υψηλή βαθμολογία στο Marking, ενώ, αν προτιμάτε την άμυνα ζώνης, πρέπει να έχουν αντίστοιχο βαθμό στα Positioning και Anticipation.

Τα συστήματα που μπορείτε να παίξετε είναι πολλά , ενώ δεν στερείστε της ευχέρειας να αναπτύξετε το δικό σας χωρίς περιορισμούς. Στη συνέχεια επιλέγετε παραμέτρους που αφορούν στον τρόπο παιχνιδιού: παιχνίδι με κοντές, μακρινές ή κάθετες πάσες, σκληρό ή μη μαρκάρισμα των αντιπάλων, υιοθέτηση της τακτικής των αντεπιθέσεων και του off side-trap (τεχνητό off side) και ορισμός των παικτών που θα αναλάβουν την εκτέλεση συγκεκριμένων στημένων φάσεων.



Κάνε το Μιλάνο άνω κάτω...

Μία άλλη σημαντική παράμετρος αφορά στη σύνθεση του τεχνικού επιτελείου που θα σας πλαισιώνει. Δείτε τα χαρακτηριστικά του Assistant Manager (βοηθός προπονητή), των Coaches (γυμναστές), των Scouts (ανιχνευτές παικτών) και των Physio (φυσιοθεραπευτές), καθώς η συμβολή τους στην πορεία της ομάδας σας είναι σημαντική. Αν νομίζετε πως κάποιος δεν σας κάνει, μπορείτε να αναζητήσετε τον ιδανικό μέσω του ειδικού μενού αναζήτησης. Προσοχή, όμως, μη διώξετε μέλος της προπονητικής ομάδας, εάν πρωτίστως δεν βρείτε αντικαταστάτη, διότι δεν θα έχετε κανέναν διαθέσιμο. Συμβουλή: Φροντίστε ο Assistant Manager σας να έχει υψηλή βαθμολογία στα management, coaching outfield players και technical knowledge. Επί-

ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΟΥΝ ΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑ ΔΙΠΛΑ ΣΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

Πολλές φορές κατά της διάρκεια μίας αγωνιστικής περιόδου θα δείτε διάφορα σύμβολα να εμφανίζονται δίπλα από τα ονόματα των παικτών. Στη συνέχεια θα διαβάσετε τι σημαίνει το καθένα από αυτά, για να ξέρετε τι γίνεται.

* Inj: Ο παίκτης είναι τραυματισμένος. Αν είναι γραμμένο σε κόκκινο φόντο, δεν μπορεί να αγωνιστεί καθόλου, ενώ εάν είναι σε κίτρινο φόντο, μπορεί μεν να παίξει, αλλά έχει μόλις αναρρώσει και δεν βρίσκεται σε πλήρη φόρμα.

* Sus: Οι παίκτης είναι τιμωρημένος και δεν μπορεί να παίξει. Μπορείτε μέσω της επιλογής Injuries & Bans στην καρτέλα του να δείτε λεπτομέρειες.

➤ Wnt: Ο παίκτης αυτός βρίσκεται στο στόχαστρο κάποιας ομάδας.

➤ Bid: Εχει γίνει ήδη μία προσφορά για τον παίκτη αυτό.

➤ Yel: Ο παίκτης βρίσκεται μία κίτρινη κάρτα μακριά από το όριο τιμωρίας.

➤ Ret: Ο παίκτης αυτός σκοπεύει να αποσυρθεί από την ενεργό δράση στο τέλος της σαιζόν.

➤ Int: Η "μαμά πατρίδα" έχει στις τάξεις της τον παίκτη αυτό και δεν μπορεί να αγωνιστεί.

➤ Fgn: Ο συγκεκριμένος παίκτης προέρχεται από χώρα που δεν ανήκει στην Ευρωπαϊκή Ενωση.

➤ Ine: Ο παίκτης δεν έχει δικαίωμα συμμετοχής στον επόμενο αγώνα σας.

➤ Wpm: Ο παίκτης δεν έχει άδεια εργασίας και δεν μπορεί να αγωνιστεί (για το αγγλικό πρωτάθλημα).

➤ Tir: Το επίπεδο κατάστασης του παίκτη έχει πέσει κάτω από το 65% (υπερκόπωση).

➤ Cup: Ο παίκτης δεν μπορεί να αγωνιστεί στο κύπελλο, καθώς το έχει ήδη πράξει με τη φανέλα μίας άλλης ομάδας.

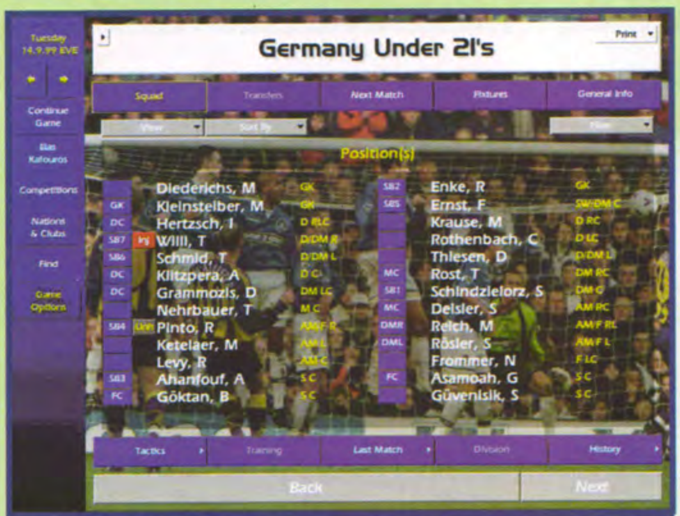
➤ Loa: Ο παίκτης είναι διαθέσιμος προς δανεισμό.

➤ Lst: Ο παίκτης είναι διαθέσιμος προς πώληση.

➤ Unh: Ο παίκτης είναι δυσαρεστημένος για κάποιο λόγο. Για να δείτε τι ακριβώς φταίει, πηγαίνετε στην καρτέλα του.

➤ Abs: Το σύμβολο αυτό εμφανίζεται στην περίπτωση που ο παίκτης έχει χάσει προπονήσεις ή δεν μπορεί να παίξει στους επόμενους αγώνες.

➤ Ctr: Το συμβόλαιο του παίκτη λήγει σε διάστημα μικρότερο των 6 μηνών και συνεπώς μπορεί να δεχτεί προτάσεις από άλλες ομάδες.



Το μέλλον της Εθνικής Γερμανίας! Αν προσέξετε καλά, θα δείτε στο roster Τούρκους(!), Ιταλούς, Πορτογάλους, Γκανέζους και έναν δικό μας. Uber Alles!



Ο δικός μας Δημήτρης Γραμμόζης στην Εθνική Ελπίδων της Γερμανίας!

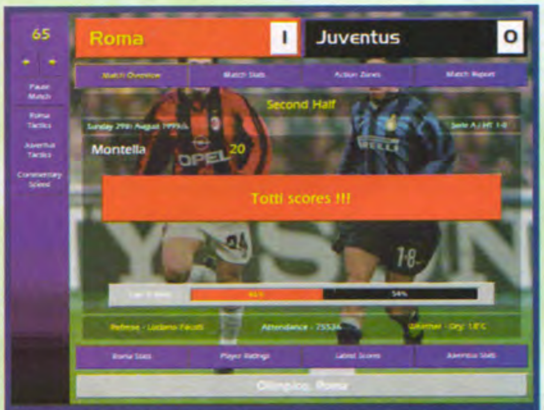
σης, δείτε εάν τα υπόλοιπα στοιχεία που τον διακρίνουν (αγαπημένος τρόπος παιχνιδιού κ.λπ.) ταιριάζουν με τη δική σας φιλοσοφία. Σε αντίθετη περίπτωση, μην περιμένετε την καλύτερη δυνατή συνεργασία μαζί του. Ακόμη θα πρέπει να είστε προσεκτικοί και στην επιλογή των scouts, καθώς αν διαθέτουν τις κατάλληλες προϋποθέσεις μπορούν να σας βγάλουν... λαβράκια! Οι προϋποθέσεις αυτές είναι οι "Judging Player Potential" και "Working with Youngster". Ει δυνατόν φροντίστε να έχουν τουλάχιστον... 19 σε αυτές τις δύο κατηγορίες ικανοτήτων.

ΜΕΤΑΓΡΑΦΕΣ - ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ

Είναι γνωστό πως τη μεγάλη ομάδα την κάνουν οι μεγάλοι παίκτες. Πέρα, λοιπόν, από τα ταλέντα που θα έχετε στην ομάδα σας, θα πρέπει να την πλαισιώσετε από ικανούς παίκτες, με κάποιο όνομα στην ποδοσφαιρική "πιάτσα". Άλλωστε, όλες οι μεγάλες ομάδες κάθε τόσο αγοράζουν έναν μεγάλο παίκτη. (Όχι, μην αναστενάζετε, Νάσο και Μανώλη. Είπαμε, οι μεγάλες ομάδες...)

Οι κινήσεις σας στη μεταγραφική σκακιέρα εξαρτώνται από το ταμείο σας και τη φήμη τόσο της ομάδας όσο και τη δική σας! Μη σας κάνει εντύπωση το τελευταίο, καθώς ύστερα από λίγο καιρό -και αφού θα έχετε "χτίσει" το όνομά σας- θα δείτε πως θα υπάρχουν παίκτες οι οποίοι θα επιλέγουν την ομάδα σας επειδή ήθελαν να συνεργαστούν μαζί σας! Πλέον η φήμη σας ανεβαίνει σχεδόν αμέσως με τις επιτυχίες σας, σε αντίθεση με την προηγούμενη έκδοση όπου ακόμα και έπειτα από σειρά επιτυχιών υπήρχαν άλλοι με λιγότερες που σας ξεπερνούσαν.

Σίγουρα, όμως, ο σημαντικότερος παράγοντας είναι το ταμείο. Πρέπει να γνωρίζετε πως, αν δεν έχετε αρκετά χρήματα, μπορείτε να ζητήσετε μερικά επιπλέον από το διοικητικό συμβούλιο της ομάδας. Και σε αυτή την περίπτωση,



Και είναι το γκολ. Δυστυχώς, ο διαιτητής το ακύρωσε μετά - Juventus είναι αυτή, μη μας πάθει τίποτα! Στο τέλος, όμως, τους έριξα τρία.

όσο καλύτερα αποτελέσματα έχετε φέρει τόσο μεγαλύτερες πιθανότητες έχετε να γίνει δεκτή η πρότασή σας. Ο τρόπος υποβολής των προτάσεων σε ομάδες και παίκτες είναι λίγο έως πολύ γνωστός: Κάνετε την πρόταση στην ομάδα και, αν δεχτεί, προχωρείτε στις διαπραγματεύσεις με τον ίδιο τον παίκτη. Ως εδώ καλά. Υπάρχουν, όμως, παράμετροι οι οποίες ίσως σας φανούν χρήσιμες: Τα χρήματα για τη μεταγραφή δεν είναι απαραίτητο να τα δώσετε αμέσως και στο χέρι. Μπορείτε να προτείνετε στην ομάδα να την πληρώσετε με δόσεις (ιστορικέ Ανάργυρε!), να δώσετε ένα ποσοστό από ενδεχόμενη μελλοντική (μετα-) πώληση του παίκτη σε άλλη ομάδα, να δώσετε ένα ποσό μετά κάποιο αριθμό εμφανίσεων με τη φανέλα της ομάδας σας ή με αυτή της εθνικής ομάδας τους και, τέλος, να κάνετε ή όχι δημόσια γνωστή την προσφορά σας. Αν πάλι μία ομάδα κάνει πρόταση για παίκτη που σας ενδιαφέρει, δεν ωφελεί να δώσετε περισσότερα χρήματα εσείς. Μπορείτε να δώσετε το ίδιο ποσό και από κει και πέρα να προσφέρετε περισσότερα στον ίδιο τον παίκτη. Τις προτάσεις που κάνουν οι άλλες ομάδες στους παίκτες που σας ενδιαφέρουν τις μαθαίνετε από τα news μέσω των ανθρώπων σας. Προσοχή, όμως, καθώς συχνά πυκνά οι πληροφορίες που θα σας παρουσιάζονται θα προέρχονται από τους manager των παικτών και δεν θα ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα!

Όσον αφορά στα συμβόλαια των παικτών, πέρα από τη χρονική διάρκεια και το μισθό τους, μπορείτε να τους προσφέρετε έξτρα μπόνους για γκολ ή ασίστ (αντίστοιχα οι τερματοφύλακες επιβραβεύονται για τους αγώνες στους οποίους δεν θα δεχτούν γκολ), καθώς και ρήτρες τις οποίες μπορεί να σας ζητήσουν και οι ίδιοι. Καλό θα ήταν με αυτή την επιλογή να "ασφαλίζετε" τα ανερχόμενα αστέρια σας -αν, βέβαια, είστε σε μικρή ομάδα- με μεγάλες ρήτρες για την παραχώρησή τους. Τέλος, μη λησμονείτε να βλέπετε τις γλώσσες που μιλά

κάποιος παίκτης, καθώς, εάν συμβαίνει να μιλά τη γλώσσα της χώρας στην οποία αγωνίζεται, θα προσαρμοστεί πιο γρήγορα στις νέες γι' αυτόν συνθήκες. Ειδάλλως, υπάρχουν περιπτώσεις παικτών που πολύ δύσκολα προσαρμόζονται εάν δεν ισχύει το ανωτέρω (ελέγξτε καλού κακού το adaptability τους).

ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ

Οπως και στην προηγούμενη έκδοση του παιχνιδιού, έτσι και εδώ η σημασία της προπόνησης είναι πολύ μεγάλη. Τούτο δε διότι μέσω αυτής μπορείτε να βελτιώσετε τις ικανότητες των παικτών σας και να δημιουργήσετε τα μελλοντικά αστέρια του ποδοσφαίρου. Φυσικά, εντατικότερη προπόνηση θα πρέπει να γίνεται στους μικρότερης ηλικίας παίκτες, καθώς αυτοί είναι που μπορούν να εξελιχθούν ευκολότερα. Για παράδειγμα, ένας παίκτης ηλικίας 25-26 χρόνων δύσκολα θα σημειώσει δραματική εξέλιξη στις ικανότητές του. Βέβαια, θα πρέπει να προσέξετε και τη φυσική κατάσταση που διαθέτει κάθε παίκτης, διότι δεν αποκλείεται - αντί των επιθυμητών αποτελεσμάτων- να κουραστεί και να μην μπορεί να αποδώσει - όπως έλεγαν και οι αρχαίοι ημών πρόγονοι "παν μέτρον άριστον". Η προπόνηση ανατίθεται στους προπονητές σας, και καλό θα ήταν να μοιράσετε αναμεταξύ τους τις "δουλειές", έτσι ώστε να μην τους φορτώσετε και στο τέλος δεν κάνουν σωστή δουλειά! Οι τομείς της προπόνησης είναι πέντε: Fitness, Tactics, Shooting, Skills και Goalkeeping. Αναθέστε στον καθένα τον τομέα της δραστηριότητάς του. Για παράδειγμα, δεν είναι λογικό να βάλετε να προπονεί τους τερματοφύλακές σας κάποιος με χαμηλή ικανότητα στο Coaching Goalkeepers, αλλιώς θα καταντήσουν... Μιχόπουλοι! Θα δείτε ότι άλλοι προπονητές είναι technique based, άλλοι fitness based κ.ο.κ. Μην ξεχνάτε πως για να πάει μια ομάδα μπροστά, χρειάζεται να λειτουργήσουν σωστά πολλές λεπτομέρειες.

Μη λησμονείτε, δε, και το θέμα της πειθαρχίας. Το αφεντικό είστε εσείς. Οσοι παίκτες δεν το καταλάβουν εγκαίρως, κακό δικό τους. Αν παίκτης σας... παραστρατήσει, μπορείτε να τον ανταμείψετε με ένα ωραίο πρόστιμο! Επιτέλους, μία επιλογή που είχε εκλείψει -κακώς- από το CM2 και είναι πάλι εδώ. Δεν ήρθε ο παίκτης για προπόνηση; Στο καρφί, εεε πρόστιμο! Αποβλήθηκε σε έναν αγώνα και σας στοίχισε; Πρόστιμο! Ηταν ο καλύτερος παίκτης... της αντίπαλης ομάδας; Πρόστιμο! Για τα τεκταινόμενα στην ομάδα σας σάς ενημερώνουν κάθε τόσο οι βοηθοί σας. Με αυτό τον τρόπο μαθαίνετε εάν ένας παίκτης δεν ήρθε για προπόνηση, εάν η απόδοσή του στις προπονήσεις είναι καλή, εάν υπάρχουν προβλήματα στις σχέσεις μεταξύ των παικτών κ.λπ. Οπως και να έχει, το πρόστιμο είναι ένα καλό όπλο στη μάχη της πειθαρχίας.

ΣΤΗ ΣΕΝΤΡΑ

Αφού τελειώσετε με όλα τα παραπάνω, ετοιμαστείτε να ξεκινήσετε την αγωνιστική δράση, η οποία απεικονίζεται όπως στο CM3: Πάνω σε μια στατική εικόνα διαβάζετε τα τεκταινόμενα εντός του



Η σημερινή Εθνική Ελλάδος. Σαν να βλέπω δύο παίκτες οι οποίοι είπαν πως δεν θα ξαναπαίξουν - αν δεν θέλουν μία φορά...

αγωνιστικού χώρου. Μπορείτε ανά πάσα στιγμή να παρέμβετε κάνοντας όποια διορθωτική κίνηση κρίνετε σκόπιμη, είτε αυτή αφορά σε παίκτη είτε στο σύστημά σας, ή να δείτε την απόδοση κάθε παίκτη, καθώς και το βαθμό της κούρασής του.

Φυσικά, μετά το τέλος του αγώνα ανακηρύσσεται ο καλύτερος παίκτης του αγώνα, ενώ μετά το πέρας της αγωνιστικής μπορείτε να δείτε την καλύτερη 11άδα. Στο τέλος της χρονιάς ανακηρύσσονται οι καλύτεροι παίκτες και managers, οι αγαπημένοι παίκτες της εξέδρας και η 11άδα της χρονιάς. Ακόμη στη διάθεση των παικτών υπάρχει ένα πλούσιο ιστορικό αρχείο με πληροφορίες για εθνικές ομάδες, συλλόγους και παίκτες που διέπρεψαν κατά το παρελθόν,



Η ιστορία της Εθνικής ομάδας, όπου γίνεται εκτενής αναφορά στο "4-4-2" που παίξαμε στο Μουντιάλ των ΗΠΑ.

καθώς και η ιστορία όλων των διοργανώσεων, η οποία βέβαια εμπλουτίζεται ύστερα από κάθε αγωνιστική περίοδο με τα αποτελέσματα της προηγούμενης.

Θα παρατηρήσατε ίσως πως στο παρόν άρθρο δεν γίνεται λόγος για γραφικά ή ήχο, καθώς το μόνο γραφικό στοιχείο που περιέχει το παιχνίδι είναι οι εκπληκτικές εικόνες γηπέδων και φάσεων. Αλλωστε, η σειρά των CM ποτέ δεν περιείχε "ενεργά" γραφικά στοιχεία. Οσον αφορά στον ήχο, υπάρχουν άφθονα ηχητικά εφέ, τα οποία μεταφέρουν πλήρως την ατμόσφαιρα ενός γηπέδου (αν και λείπουν τα... κοσμητικά επίθετα). Αυτό, όμως, συμβαίνει μόνο στην περίπτωση που έχετε επιλέξει την ταχύτητα του αγώνα σε slow. Αν επιλέξετε medium και άνω, ο ήχος αυτομάτως απενεργοποιείται.

Εν γένει το Championship Manager 99/00 είναι ακόμα ένα βήμα μπροστά από τον προκάτοχό του και θα καθηλώσει για... μήνες όποιον ασχοληθεί μαζί του. Η database του είναι μοναδική και η αντοχή στο χρόνο φθάνει σε πολύ υψηλά νούμερα. Η αίσθηση της πραγματικής διαχείρισης μίας ομάδας είναι κάτι το πρωτόγνωρο σε σχέση με άλλα παιχνίδια του είδους. Βέβαια, υπάρχουν μικροατέλειες, αλλά σε κανέναν βαθμό δεν αμαυρώνουν το τελικό αποτέλεσμα. Το παιχνίδι αυτό είναι από τα λίγα που αξίζουν τα λεφτά τους.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΕΘΙΣΜΟΣ	98
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	97

95



Ολος -σχεδόν- ο κόσμος του ποδοσφαίρου στα χέρια σας. Ενα παιχνίδι με το οποίο θα ασχοληθείτε για πάρα πολύ καιρό - πιθανότατα μέχρι να κυκλοφορήσει το Championship Manager 4!

ADVENTURE

biosys

Οταν ο Βαγγέλης μου έφερε το Biosys "ψιλοέπαθα". Δεν είχα ακούσει το παραμικρό γι' αυτό, βλέποντας όμως το πολύ εντυπωσιακό κουτί του ένιωσα ισχυρότατη επιθυμία να το φορτώσω όσο πιο γρήγορα μπορούσα για να το δω. Επειτα από λίγη ώρα το ενδιαφέρον είχε ξεφουσκώσει και είχε μείνει μόνο η υποχρέωση για τη συγγραφή ενός review.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το υπόβαθρο του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικό, στηρίζεται σε πολύ προωθημένες επιστημονικές και οικολογικές αναζητήσεις και, το κυριότερο απ' όλα, η ιστορία του ξεκινά κάπου ψηλά στις Εκουαδοριανές Ανδεις. Ισως σκεφτείτε: "Καλά, αυτός την έχει ψωνίσει με το Εκουαδόρ, εμείς όμως τι φταίμε;", αλλά δεν είναι έτσι. Στο Εκουαδόρ υπάρχουν μερικά από τα πιο σημαντικά ερευνητικά κέντρα ολόκληρου του κόσμου, κάτι που οφείλεται στην παρθένα ζούγκλα του, ίσως το πιο σημαντικό τμήμα του λεγόμενου rainforest απ' όλες σχεδόν τις χώρες της Νοτίου Αμερικής. Μερικά από τα πιο διάσημα ερευνητικά κέντρα είναι το Reserva Biologica Bilsa, το οποίο θεωρείται ένα από τα 4-5 μέρη του κόσμου με τη μεγαλύτερη ποικιλία ειδών, και το εθνικό πάρκο του Yasuni, το μεγαλύτερο σε ολόκληρο το Equador, το οποίο βρίσκεται κάτω από την προστασία της UNESCO. Χαρακτηριστικά αναφέρεται για την απίστευτη ποικιλία ειδών που υπάρχουν σε μερικούς τέτοιους βιότοπους ότι μόνο σε ένα δέντρο υπάρχουν περισσότερα από 500 διαφορετικά είδη εντόμων!

Κάτι τελευταίο για τους φίλους της σειράς των Monkey Islands: Αν νομίζετε ότι το περίφημο αυτό νησί υπήρξε ή υπάρχει μόνο στη φαντασία του Gilbert, κάνετε λάθος. Στο Equador υπάρχει ένα νησί που λέγεται Monkey Island και βρίσκεται στην "καρδιά" της ζούγκλας! Το τελευταίο μη σας φαίνεται παράξενο, καθώς περίπου στο κέντρο της εκουαδοριανής ζούγκλας υπάρχουν τεράστια σε πλάτος ποτάμια και σε ένα σημείο του μεγαλύτερου ποταμού τους, του επιβλητικού Rio Napo, υπάρχει αυτό το νησί που, όπως θα καταλάβατε και από το όνομά του, κατοικείται από τεράστιο αριθμό πιθήκων.

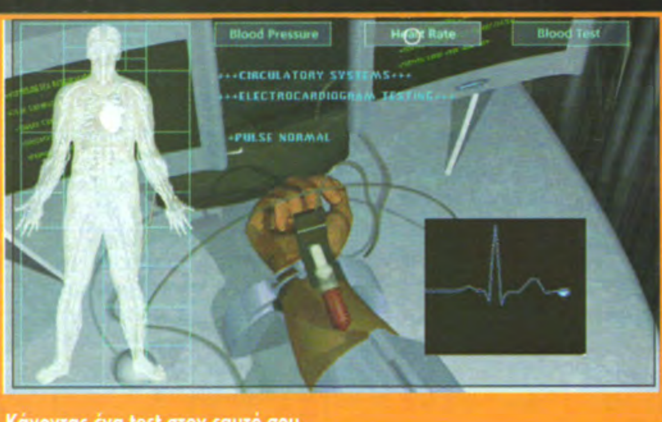
ΕΤΑΙΡΙΑ

JUMPSTAR SOLUTIONS/TAKE 2 INTERACTIVE
(http://www.Take2europe.com)

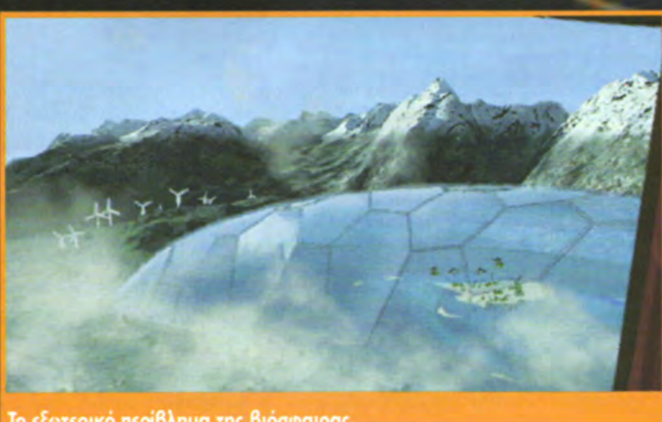
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 100MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 5.0, 4x CD-ROM drive, κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 123MB στο σκληρό.
Το παιχνίδι περιλαμβάνει 2 CDs.

Ψάχνοντας στο Internet για στοιχεία σχετικά με το παιχνίδι, μια και δεν το ήξερα καθόλου, έκπληκτος διαπίστωσα ότι δεν υπάρχει σχεδόν τίποτα γι' αυτό, εκτός από μερικές εικόνες στο Gamespot. Ακόμη και στο site της εταιρίας, όσο και αν έψαξα, δεν βρήκα καμία αναφορά για το παιχνίδι, λες και δεν το κυκλοφόρησαν αυτοί, λες



Κάνοντας ένα test στον εαυτό σου.


Το εξωτερικό περίβλημα της βιόσφαιρας.

και στο manual του δεν αναφέρεται ότι για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς στο site της εταιρίας. Κανένα Web site στο Internet, και πιστέψτε με έψαξα πολύ, δεν αναφέρει τίποτα για το παιχνίδι αυτό. Από πού ξεφύτρωσε, λοιπόν; Ειλικρινά δεν ξέρω, ίσως είναι ένα ακόμη από τα μυστήρια του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Biosys στηρίζεται σε μία πρωτότυπη ιδέα, η οποία ίσως σε άλλα χέρια να είχε δώσει ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών: Χειρίζεσαι τον οικολόγο-ερευνητή Allan Russell. Αναζητώντας μία λύση για τη συνεχή αποψίλωση των δασών της ευρύτερης περιοχής του Αμαζονίου, μέσω της δημιουργίας ενός νέου οργανικού είδους, έχετε δημιουργήσει τέσσερις πρωτότυπους σταθμούς, τα περίφημα Biomes, τα οποία αποτελούν τέσσερα διαφορετικά περιβάλλοντα. Ξαφνικά όμως γίνεται ένα τρομερό "ατύχημα". Ξυπνάς μέσα στην "καρδιά" μίας ζούγκλας, χωρίς να θυμάσαι ούτε ποιος είσαι ούτε πώς βρέθηκες εδώ. Το μόνο που θυμάσαι είναι μία καταστροφική φωτιά, από την οποία για να ξεφύγεις έτρεχες σαν τρελός. Χωρίς να το έχεις αντιληφθεί, προς το παρόν, βρίσκεσαι παγιδευμένος μέσα σε μία από αυτές τις "σφραγισμένες" βιόσφαιρες, για την ακρίβεια στο σταθμό 4. Η μοναδική διέξοδος που έχεις είναι να παρακολουθείς συστηματικά τα συστήματα ζωής των βιοσφαιρών και να μάθεις να τα ελέγχεις, έτσι ώστε να εξουδετερώσεις τις αρνητικές συνέπειες που αντικειμενικά προκαλούν πάνω σου οι συνθήκες ζωής τους. Παράλληλα πρέπει να βρεις έναν τρόπο για να δραπετεύσεις. Τα ερωτήματα που σε απασχολούν είναι πολλά. Τι ακριβώς είναι αυτά τα τρομακτικά οράματα που βλέπεις; Ποιος είναι ο υπεύθυνος για την καταστροφική αυτή φωτιά, η οποία σκότωσε όλους τους εργάτες του περίφημου club Eden που δούλευαν σε διάφορα έργα υποδομής; Ποιοι, τελικά, βρίσκονται πίσω από το Subtech Corporation και ποια ακριβώς είναι τα σχέδιά τους;

Το Biosys έχει αντλήσει τη βασική ιδέα του από το περίφημο πείραμα της Βιόσφαιρας 4, που ολοκληρώθηκε πριν από λίγα χρόνια στην Αριζόνα. Η ιδέα, επαναλαμβάνω για ακόμη μία φορά, ότι είναι εξαιρετική. Στο παιχνίδι υπάρχει πληθώρα καθαρά επιστημονικών στοιχείων, που σίγουρα θα διευρύνουν σημαντικά τις γνώσεις σας. Αρκεί όμως μόνο αυτό για να θεωρηθεί ένα adventure ικανοποιητικό; Η προσωπική μου γνώμη, αν και πιστεύω ότι το κυριότερο σε ένα παιχνίδι είναι το σενάριό του, είναι χωρίς αμφιβολία όχι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Biosys μου άφησαν ανάμεικτα συναισθήματα. Ενώ σε γενικές γραμμές είναι αρκετά καλά, η ποιότητα των χρωμάτων είναι πολύ πίσω από τα σημερινά στάνταρ. Η απόδοση των χώρων, πάντως, είναι αρκετά καλή. Από την άλλη μεριά, τα video sequences είναι πολύ μικρά σε μέγεθος ανάλυσης και καταλαμβάνουν περίπου το 1/4 της συνολικής οθόνης, κάτι που δημιουργεί μία μάλλον αρνητική εικόνα. Η θέα είναι πρώτου προσώπου, εκτός από τα διάφορα animations που είναι σε προοπτική τρίτου προσώπου. Από τα καλά και ρεαλιστικά σημεία του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι όλη η οθόνη "τρεμοπαίζει" όποτε σε διαπερνά ρίγος από το κρύο που επικρατεί.



O Devlin, ο κακός της υπόθεσης.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός, χωρίς όμως να είναι κάτι ιδιαίτερο. Ωστόσο, αυτό που με δυσαρέστησε είναι τα ηχητικά εφέ, μερικά εκ των οποίων τα βρήκα τουλάχιστον ενοχλητικά. Ειδικά τους αναστεναγμούς που βγάζεις όταν είσαι κουρασμένος δεν αντέχω να τους ακούω με τίποτα (από ένα σημείο και μετά είχα κλείσει την ένταση του ήχου για να ησυχάσω). Οι ομιλίες που ακούς, μέσω των μηνυμάτων που βρίσκεις, είναι πολύ προσεγμένες, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει η επιλογή να τις βλέπεις και σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός, καταρχήν, φαίνεται απλός, αλλά στην πράξη εμφανίζει μερικά προβλήματα. Η οθόνη δράσης είναι σχεδόν full screen. Έχεις πλήρη δυνατότητα περιστροφής 360 μοιρών σε κάθε τοποθεσία και μερικής οπτικής γωνίας πάνω ή κάτω. Κινείσαι κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse σε όποιο σημείο ο κέρσορας αλλάζει σε βέλος κίνησης, το οποίο μπορεί να δείχνει μπροστά, πάνω, κάτω κ.λπ. Όταν ο κέρσορας εντοπίσει ένα αντικείμενο που το καταλαβαίνει, αλλάζει σε έναν σχετικά μεγάλο κύκλο. Κάνοντας εκεί κλικ, αν είναι αντικείμενο που μπορείς να πάρεις, θα το σηκώσεις, και πατώντας το πλήκτρο S θα το βάλεις στο inventory σου. Αν είναι κάποιο αντικείμενο στο οποίο πρέπει να κάνεις κάτι, θα πρέπει να εντοπίσεις το νέο σημείο και κάνοντας πάλι κλικ, να επιφέρεις την επιθυμητή δράση (π.χ. να πατήσεις ένα κουμπί σε έναν μετρητή ή να στρέψεις μία στρόφιγγα). Αν το αντικείμενο πάνω στην οθόνη είναι ένα φυτό ή ένα δέντρο, τότε ο κέρσορας αλλάζει σε έναν με περίπου 8 γραμμές. Κάνοντας τώρα κλικ σε αυτόν, θα πάρεις ένα zoom in και εν συνεχεία, αν είναι φρούτο που μπορείς να πάρεις, πρέπει να ξανακάνεις κλικ για να το βάλεις κατευθείαν στο inventory σου. Από τη zoom in οπτική θέα φεύγεις με δεξί κλικ του mouse.



Δείγμα του inventory του παιχνιδιού.



Δείγμα της βιόσφαιρας RainForest.

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ PASSWORDS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Για να μετακινηθείς με το ειδικό "αμάξι" στο Savannah ο κωδικός είναι VISITOR.
- Για να μετακινηθείς με το ειδικό "αμάξι" στο Command center ο κωδικός είναι HOUSE.
- Τέλος, για τα Synth experiments ο κωδικός είναι GREENKING.

Οταν κοιτάς ένα φυτό, πατώντας το πλήκτρο CAPS LOCK εμφανίζεις μία οθόνη με τις πληροφορίες που αφορούν στο συγκεκριμένο φυτό ή φρούτο.

Βλέπεις τα αντικείμενα που έχεις στο inventory σου πατώντας το πλήκτρο SHIFT. Από εδώ πατώντας το πλήκτρο D ρίχνεις ένα αντικείμενο στο έδαφος, ενώ με κλικ στο αριστερό πλήκτρο του mouse το χρησιμοποιείς. Ετσι, αν είναι φαγώσιμο, θα το φας. Ανάμεσα στα αντικείμενα του inventory σου κινείσαι κυκλικά, κουνώντας αριστερά ή δεξιά το mouse. Πατώντας το πλήκτρο TAB βλέπεις την οθόνη με τα προσωπικά χαρακτηριστικά σου. Εκτός του ότι από εδώ μπορείς να παρακολουθείς συνέχεια τη γενικότερη κατάστασή σου, από αυτή την οθόνη μπορείς να κοιμάσαι (SLEEP) ή να ξεκουράζεσαι (REST), κάνοντας κλικ στις αντίστοιχες επιλογές. Τέλος, πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεις τη βασική οθόνη με τα menus, η οποία περιλαμβάνει τις επιλογές New game, Load game (F6), Save game (F5), Controls, όπου μέσα από ένα πολύ ωραίο σχεδιάγραμμα βλέπεις όλες τις λειτουργίες των πλήκτρων και τα Credits και Quit.

Γενικά με το χειρισμό του Biosys δεν θα έχεις κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, απλώς θέλει λίγη εξοικείωση ο χειρισμός του inventory και της οθόνης με τα χαρακτηριστικά σου.



Το συνολικό οικοδόμημα των βιοσφαιρών.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι μυστηριώδης, ένας διαρκής αγώνας επιβίωσης. Αυτή όμως η αίσθηση υπάρχει μόνο στην αρχή, αφού σχετικά γρήγορα θα καταλάβεις ποιος βρίσκεται πίσω από την καταστροφή που συνέβη, ενώ ο αγώνας για την καθημερινή επιβίωσή σου ύστερα από λίγο θα αρχίσει να γίνεται ενοχλητικός, για να μετατραπεί σχετικά γρήγορα σε εκνευριστικό. Ετσι, μετά από λίγο η μαγεία της αρχικής ατμόσφαιρας εξαφανίζεται και μαζί με αυτήν εξαφανίζεται και το ενδιαφέρον του χρήστη για το παιχνίδι συνολικότερα.

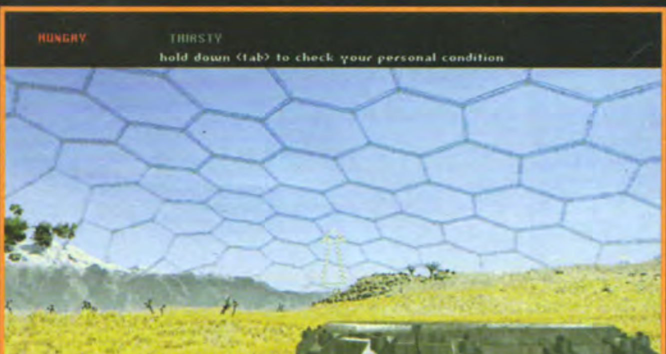


Βλέποντας ένα μήνυμα της συνεργάτιδάς σου Sarah.

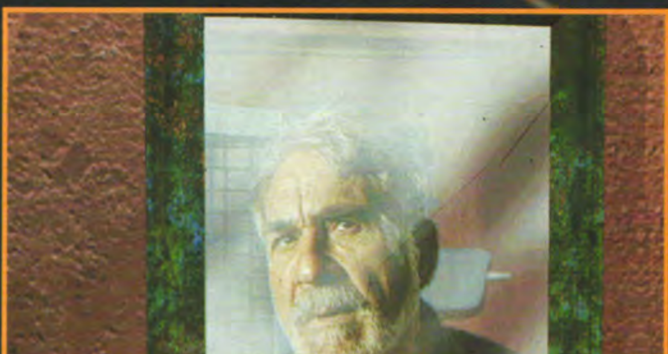
Το σενάριο του Biosys περιλαμβάνει περίπλοκα οικοσυστήματα, παρακολούθηση των επιπέδων του διοξειδίου του άνθρακα, λεπτομερή εξέταση χαρτών, αναφορές καιρικών συνθηκών, μελέτες σχεδιαγραμμάτων και ειδικών πληροφοριών. Για να είμαστε ειλικρινείς, η ίδια η εταιρία παρουσιάζει το παιχνίδι ως action-adventure and survival simulation. Το δεύτερο ισχύει σε βαθμό ενοχλητικό, το πρώτο το έβαλαν μάλλον για να είναι στο κλίμα της εποχής.

Τι με ενόχλησε περισσότερο απ' όλα στη δράση του Biosys; Το παιχνίδι δουλεύει σε έναν ιδιόμορφο πραγματικό χρόνο. Ετσι, ακόμη και αν δεν κάνεις τίποτα, ύστερα από λίγο στο επάνω μέρος της οθόνης θα αρχίσουν να εμφανίζονται οι επιλογές Hungry, Thirsty, Cold, Tired κ.λπ., μέχρι τελικά να πεθάνεις. Και επειδή φυσικά ο ιδιόμορφος αυτός χρόνος συνεχίζει να δουλεύει ό,τι και αν κάνεις, είναι ενοχλητικό να πρέπει να τρως κάθε τόσο, να ξεκουράζεσαι, να ασχολείσαι δηλαδή με μία σειρά δραστηριοτήτων που θα γίνουν τελικά ο εφιάλτης σου.

Οπως προανέφερα, αντικειμενικός σκοπός σου στο παιχνίδι είναι -σε



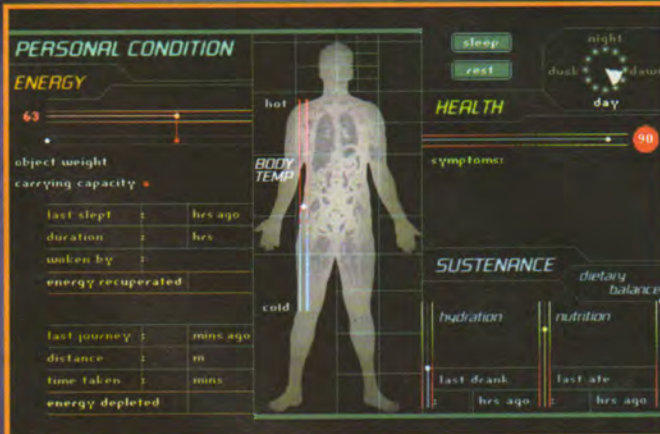
Η Βιόσφαιρα της Savannah.



Η αντανάκλαση του εαυτού σου μέσω ενός καθρέφτη.



Βλέποντας την κατάσταση των τεσσάρων βιοσφαιρών μέσω του κεντρικού υπολογιστή.



Η οθόνη που δείχνει την κατάσταση της υγείας σου. Μέσω αυτής επίσης κοιμάσαι ή ξεκουράζεσαι.

πρώτο στάδιο- να επιβιώσεις, σε δεύτερο να βρεις τι ακριβώς έχει συμβεί και γιατί και, τέλος, να κατορθώσεις

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

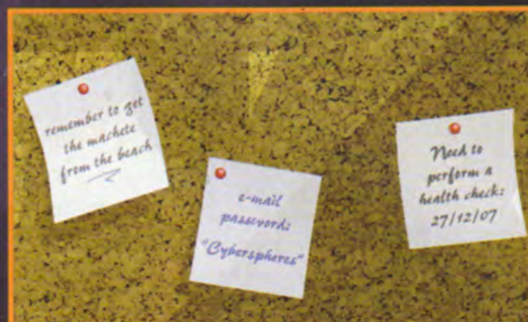
Esc	Εμφανίζεις/κλείνεις τη menu screen, αλλά και όποια άλλα menus έχεις ανοίξει.
Ctrl	Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο CTRL ακινητοποιείς την περιστροφή της οθόνης και επιτρέπεις την ελεύθερη κίνηση του κέρσορα σε αυτήν.
S	Βάζεις ένα αντικείμενο που κρατάς στο inventory.
D	Ρίχνεις ένα αντικείμενο που κρατάς ή έχεις επιλέξει στο έδαφος.
Shift	Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο SHIFT εμφανίζεις το inventory σου.
Space	Χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο ή φρούτο που κρατάς ή έχεις επιλέξει στο inventory.
Tab	Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο TAB εμφανίζεις την οθόνη με την προσωπική σου κατάσταση.
Caps	Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο CAPS LOCK εμφανίζεις την οθόνη πληροφοριών του φυτού/περιβάλλοντος αντικειμένου.
F1	Ενεργοποιείς/απενεργοποιείς τα help clues.
F5	Εμφανίζεις τη Save Game menu screen.
F6	Εμφανίζεις τη Load Game menu screen.
F7	Σώζεις την οθόνη σε αρχείο στο σκληρό δίσκο.

να δραπετεύσεις. Ανάμεσα στις 4 βιόσφαιρες κινείσαι μέσω ενός ειδικού "αυτοκινήτου". Κάθε βιόσφαιρα έχει τους δικούς της κανόνες σχετικά με τις συνθήκες ζωής που επικρατούν σε αυτήν και το πρώτο που έχεις να κάνεις σε καθεμία από αυτές είναι να βάλεις το μυαλό σου να λειτουργήσει, να εξοικειωθείς με το περιβάλλον της και να το χειριστείς με τέτοιον τρόπο ώστε να αποκαταστήσεις τις κανονικές περιβαλλοντικές συνθήκες.

Οι γρίφοι του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Μπορεί στην αρχή να ξαφνιαστείς επειδή οι κόσμοι των βιοσφαιρών είναι έξω από τα συνηθισμένα, αλλά ύστερα από λίγο θα διαπιστώσεις ότι τα πράγματα δεν είναι και τόσο τραγικά. Εδώ ακριβώς το παιχνίδι δείχνει τη δεύτερη σημαντική αδυναμία του, μια και ο σχεδιασμός της δράσης των γρίφων δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο.

Οταν κινείσαι ανάμεσα στις διάφορες τοποθεσίες, εμφανίζεται για πολύ λίγο ο χάρτης κάθε περιοχής, πάνω στον οποίο φαίνεται με ένα κόκκινο βέλος η πορεία που ακολούθησες, καθώς και η κατεύθυνση της κίνησής σου. Θα ήταν όμως καλό αν ο χάρτης αυτός εμφανιζόταν και μέσω ενός πλήκτρου, έτσι ώστε να έχεις τη δυνατότητα να τον μελετάς καλύτερα.

Σε διάφορα σημεία των βιοσφαιρών θα βρίσκεις panels, τα οποία περιέχουν όλες τις βασικές πληροφορίες για τις ατμοσφαιρικές συνθήκες που επικρατούν σε κάθε περιοχή ή για το τι έχει αλλάξει ανάλογα με τις πράξεις σου. Πρέπει να μάθεις να τα παρατηρείς πολύ καλά, μια και σε αυτά φαίνεται η θέση σου σε κάθε περιοχή, αλλά και ποιες περιοχές είναι επικίνδυνο να επισκεφθείς. Στο χειρισμό των στοι-



Βρίσκοντας ακόμη ένα password.

χείων που επηρεάζουν την ατμόσφαιρα πρέπει να προσέξεις καλά, γιατί η διοχέτευση σε αυτήν διοξειδίου του άνθρακα αλλά και οξυγόνου δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση.

Γενικά το Biosys, αν και είχε όλες τις προϋποθέσεις να γίνει κάτι το ξεχωριστό, δεν καταφέρνει σχεδόν σε κανένα σημείο να κεντρίσει το ενδιαφέρον του χρήστη. Είναι κρίμα γιατί φαίνεται ότι έχουν γίνει σημαντική προσπάθεια και πολλά έξοδα για τη δημιουργία του. Ομως, το τελικό αποτέλεσμα, από όποια μεριά και αν το δεις, είναι κάτω του μετρίου.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	60

60



Ενα παιχνίδι που απευθύνεται μόνο στους πολύ "ψωνισμένους". Στηρίζεται σε μία θαυμάσια ιδέα, διαθέτει πλουσιότατο επιστημονικό υλικό, αλλά η υλοποίησή του κάπου στράβωσε. Σας συστήνω να παίξετε το Traitors Gate, το Gabriel's Knight 3 ή το Grim Fandango για να βρείτε την ψυχική σας ισορροπία!

SIMULATION

THE SPIRIT OF SPEED 1937

Είστε λάτρεις των γρήγορων αυτοκινήτων, αλλά όλα τα σημερινά αυτοκίνητα σας αφήνουν παγερά αδιάφορους; Σας "κατηγορούν" ότι είστε ρομαντικοί και ονειροπόλοι, όταν λέτε ότι πάντα θέλατε να οδηγήσετε τη θρυλική Mercedes Benz 125 και την εξίσου εκπληκτική Bugatti 35B; Τότε το The Spirit Of Speed 1937 είναι το παιχνίδι για σας!

του Γιάννη Παναγάκη
FFVIISephiroth1@mailcity.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE/BROADSWORD

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Ελάχιστη σύνθεση: PII 233MHz, 4x CD-ROM/ DVD, 32MB RAM, 3D graphics card με 8MB RAM, DirectX 6.1/7.0/7,0a, 100% συμβατή με Windows 95/98/2000 κάρτα ήχου, Windows 95/98. Προτεινόμενη: PII 266MHz, 8x CD-ROM, 64MB RAM, Matrox G400 graphics card, AWE 64 κάρτα ήχου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αρχικά πρέπει να επισημάνω ότι οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι υπερβολικά μεγάλες! Το δε αστείο της υπόθεσης είναι ότι ο τίτλος δοκιμάστηκε σε ένα PII στα 350MHz με 128MB RAM και την κάρτα γραφικών Viper 550 16MB AGP σε ανάλυση 512x384 με low detail. Σε κάθε εκκίνηση καθώς και κάθε φορά που βρίσκονταν περισσότερα από πέντε αυτοκίνητα συγχρόνως στην ίδια οθόνη, το παιχνίδι κολλούσε ελαφρά, αφού τα γραφικά προχωρούσαν σπαστά, έως ότου να μείνουν λιγότερα από τέσσερα αυτοκίνητα στην οθόνη. Μη φανταστείτε τίποτα τρομερό, αλλά για την υπολογιστική ισχύ του μηχανήματος της δοκιμής, ήταν απαράδεκτο. Μόλις το διαπίστωσα, τρελάθηκα, υπερχρόνισα λοιπόν τον PII από 350 σε 400 MHz και την κάρτα από 90/110 (πυρήνας/μνήμη) σε 105/120, για να καταφέρω να ξεκινήσω με κάποια αξιοπρέπεια - εξακολουθούσε όμως, βέβαια σε σαφώς μικρότερο βαθμό, να "ψιλοκολλά". Αλλά το γεγονός που μου έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση ήταν ότι και σε 800x600 ανάλυση με high detail το παιχνίδι παρουσίαζε το ίδιο πρόβλημα. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δοκιμάστηκε επίσης σε ένα PII στα 350MHz με κάρτες γραφικών δύο Voodoo2 σε SLI, και αγκομαχούσε το ίδιο μόλις στην οθόνη εμφανίζονταν περισσότερα από τέσσερα αυτοκίνητα. Πάντως, δεν νομίζω ότι επρόκειτο για κάποιο bug του παιχνιδιού, αφού η ίδια η Microprose, στο επίσημο site του τίτλου αυτού, δεν έχει ανακοινώσει τίποτα και, φυσικά, δεν υπάρχει κάποιο patch. Η προσωπική άποψή μου είναι ότι οι κύριοι στη Microprose, στην προσπάθειά τους να δημιουργήσουν μια γραφική πανδαισία, χρησιμοποίησαν μια αρκετά "βαριά" game engine, κάνοντας απαραίτητη την ύπαρξη ενός πολύ ισχυρού επεξεργαστή και κάρτας γραφικών αντίστοιχα.

Απορία: Το επόμενο παιχνίδι τι απαιτήσεις θα έχει;

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΑΙΣΘΗΣΗ

Το The Spirit Of Speed 1937 είναι ένα racing simulator από τη γνωστή σε όλους Microprose. Οπως υποδηλώνει και ο τίτλος του, δεν πρόκειται για ένα



Να με, να με!



Ή στραβός είν' ο γιαλός ή στραβά αρμενίζουμε.

συνηθισμένο παιχνίδι με αγώνες αυτοκινήτων αλλά για κάτι πιο "εξωτικό" και, φυσικά, διαφορετικό. Ο εν λόγω τίτλος μάς μεταφέρει στη δεκαετία του 1930, τη χρυσή εποχή για τους αγώνες αυτοκινήτων, όπου μεγάλες αυτοκινητοβιομηχανίες, όπως οι Bugatti, Mercedes και Talbot Sunbeams, κοντράρονταν στις πίστες με τις MG, Alfa Romeo και AutoUnion για την επικράτηση.

Ολα τα ανωτέρω δημιουργούν μια ατμόσφαιρα εκπληκτική, για την οποία αξίζουν συγχαρητήρια στην προγραμματιστική ομάδα του παιχνιδιού. Με δώδεκα αυτοκίνητα σχεδιασμένα ακριβώς όπως τα αυθεντικά, εννέα πίστες στις οποίες όντως έτρεξαν αυτά τα τετράτροχα αριστουργήματα και εννέα πρωταθλήματα, ο παίκτης εισάγεται με τον καλύτερο τρόπο στο πνεύμα της εποχής εκείνης και ταυτίζεται με κάποιον από τους μεγάλους οδηγούς των ένδοξων, για τους αγώνες αυτοκινήτων, χρόνων.

ΖΗΤΩ! ΝΙΚΗΣΑ!



ΓΡΑΦΙΚΑ

Στη δημιουργία αυτής της ατμόσφαιρας συντελούν κατά κύριο λόγο, αν όχι μοναδικό, τα υπέροχα γραφικά με τα οποία φρόντισαν οι προγραμματιστές να εμπλουτίσουν τον τίτλο.

Τα αυτοκίνητα είναι υπέροχα σχεδιασμένα, με όλες τις λεπτομέρειες που διέκριναν τα αυθεντικά, από τα λεπτά σε πάχος λάστιχα έως το ταμπλό των οργάνων μέσα στο κόκπιτ. Η οπτική μέσα από τη θέση του οδηγού δίνει στον παίκτη την αίσθηση ότι όντως βρίσκεται εκεί, αφού υπάρχουν όλα τα όργανα που ήταν διαθέσιμα και τότε, ενημερώνοντάς τον για την ποσότητα των καυσίμων που απομένουν, τη θερμοκρασία της μηχανής, τις στροφές του κινητήρα και την ταχύτητα. Επιπρόσθετη αίγλη έρχεται να προσθέσει η ύπαρξη καθρέφτη, που επιτρέπει στον οδηγό να δει τι γίνεται πίσω του, αλλά, πάνω από όλα, του δίνει την αίσθηση ότι βρίσκεται μέσα σε καρτ. Ολες οι υπόλοιπες κάμερες, εκτός από μία, που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος του αυτοκινήτου και "βλέπει" στο δρόμο, κοιτάζουν το αυτοκίνητο από πίσω με προοπτική, τονίζοντας για ακόμη μία φορά την πολύ καλή δουλειά των προγραμματιστών. Χαρακτηριστικά πρέπει να αναφερθεί ότι τα καυσαέρια από τις εξατμίσεις είναι... ημιδιαφανή, ώστε να φαίνονται χωρίς να τυφλώνουν τον παίκτη, καθώς και ότι στο γυαλιστερό αμάξωμα του αυτοκινήτου καθρεφτίζεται ο ουρανός. Τέλος, εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι στις στροφές ο οδηγός, για την ακρίβεια το κεφάλι του (άλλωστε μόνο αυτό ξεχωρίζει από το αμάξι), γέρνει με απόλυτη φυσικότητα και πολύ ομαλά προς τη μεριά που στρίβει, ακριβώς όπως θα έκανε ένας αληθινός οδηγός.

Επιπρόσθετα πρέπει να τονιστεί ότι η κίνηση του αυτοκινήτου είναι απόλυτα ομαλή και φυσική. Ακόμα και στις απότομες στροφές, όπου το πίσω μέρος του ξεφεύγει στο πλάι, δεν χάνονται frames ούτε κατά διάνοια. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι, από όποια κάμερα κι αν έχετε διαλέξει για να παίξετε το παιχνίδι, δεν δίνεται ούτε στιγμή στον παίκτη η αίσθηση ότι το αυτοκίνητο ίπταται, αφού η άσφαλτος, η σκιά του αυτοκινήτου και το ίδιο το αυτοκίνητο είναι άψογα ενωμένα.

Πολύ δουλεμένες είναι και οι πίστες του The Spirit Of Speed 1937, τα γραφικά των οποίων εντυπωσιάζουν με την πρώτη κιόλας ματιά.

Ολες οι πραγματικές πίστες στις οποίες έτρεξαν τα φοβερά αυτά τετράτροχα έχουν μεταφερθεί τέλεια μέσα στο παιχνίδι με όλες τις λεπτομέρειες: από τα ξύλινα σπίτια και τα έλατα της Montana έως τους αμμόλοφους και τους φοίνικες στην έρημο της Tripoli (όχι δεν πρόκειται για τη γνωστή Τρίπολη της Πελοποννήσου αλλά για αυτή της Λιβύης). Το πιο εντυπωσιακό, δε, είναι ότι όλα τα γραφικά έχουν βάθος και αποδίδουν μια πολύ ρεαλιστική αίσθηση της τρίτης διάστασης και του χώρου, αν και σε ορισμένες πίστες, άλλοτε οι θεατές και άλλοτε τα δέντρα (όπως οι φοίνικες στην πίστα Tripoli), δίνουν την

ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΤΡΑΤΡΟΧΑ ΘΗΡΙΑ ΤΟΥ '30



αίσθηση μιας πολύ καλά σχεδιασμένης ταπετσαρίας.

Το γεγονός που με ενόχλησε είναι ότι και σε αυτό το racing simulator, όπως και σε διάφορα άλλα, δεν υπάρχει αλληλεπίδραση αυτοκινήτου-πίστας, εκτός της υποτυπώδους. Το γεγονός αυτό φαίνεται καθαρά στο ότι τα αχνά σημάδια που αφήνουν τα ελαστικά του αυτοκινήτου στο δρόμο, μετά τις απότομες στροφές και προσπεράσεις στον επόμενο γύρο, έχουν εξαφανιστεί. Επίσης, όταν το αμάξι βγαίνει εκτός δρόμου και τρέχει και "σπινάρει" πάνω σε ψιλό γρασίδι, τα λάστιχα δεν αφήνουν καν σημάδια! Τέλος, πρέπει να τονιστεί η παντελής έλλειψη ζωντάνιας των χώρων του παιχνιδιού, αφού κανένας από τους θεατές που υπάρχουν είτε στις κερκίδες είτε κατά μήκος κάθε πίστας δεν κινείται, ενώ ομοίως δεν κινούνται τα σύννεφα στον ουρανό, ο οποίος επίσης χαρακτηρίζεται για την έλλειψη σε ιπτάμενη ζωή.



Γιιιί χα!

ΗΧΟΣ

Οπως και στον τομέα των γραφικών έτσι και στον τομέα του ήχου οι προγραμματιστές έκαναν πολύ καλή δουλειά.

Φρόντισαν -και αυτό είναι πολύ θετικό- να εμπλουτίσουν τον τίτλο αυτό με μια ιδιαίτερα επιτυχημένη ποικιλία από μουσικά θέματα, τα οποία δένουν αρκετά καλά με την όλη ατμόσφαιρα του The Spirit Of Speed 1937 και συνεισφέρουν σημαντικά στην εισαγωγή του παίκτη στο κλίμα των αγώνων εκείνης της εποχής καθώς και στο όλο ύφος του παιχνιδιού.

Αλλά και στον τομέα των ηχητικών εφέ αξίζουν συγχαρητήρια στους προγραμματιστές, αφού, εκμεταλλευόμενοι αρκετά το υπάρχον hardware, κατάφεραν να αποδώσουν με μεγάλη ρεαλιστικότητα τους ήχους τόσο των θεατών όσο και των κινητήρων και όχι μόνο. Ετσι λοιπόν, καθ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού κατά την οποία ο παίκτης βρίσκεται κοντά σε θεατές, μπορεί να ακούσει καθαρά τη μουρμούρα, τις φωνές ενθουσιασμού, μέχρι και τα χειροκροτήματα.

Επιπρόσθετα πρέπει να τονιστεί η πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει για την όσο το δυνατόν καλύτερη απόδοση των ήχων των αυτοκινήτων. Ετσι, παρέχεται μια μεγάλη γκάμα ήχων, με κορυφαίο ένα ρεαλιστικότατο και αρκετά δυνατό "μούγκρισμα" ως ήχο κινητήρα (βλέπετε, τότε, αφ' ενός δεν υπήρχαν σιλανσιέ και, αφ' ετέρου, τόσα κυβικά είναι δυνατόν να μην κάνουν θόρυβο;) αλλά και το μεταλλικό κρότο των λαμαρινών που τρίβονται μεταξύ τους καθώς και το στριγκλιάρικο τσίριγμα των ελαστικών, που μεταφέρουν άψογα την αίσθηση του αγώνα στον παίκτη.

Βέβαια, για την καλύτερη απόλαυση των ανωτέρω χρειάζεται μια καλή κάρτα ήχου, όπως άλλωστε υπαγορεύουν οι προτεινόμενες απαιτήσεις, καθώς και ένα σχετικά καλό σετ ηχείων. Διαφορετικά, και σε συνάρτηση με το γεγονός ότι στο παιχνίδι δεν υπάρχει σχολιαστής αγώνων, γρήγορα θα εκνευριστείτε από το σχετικά μονότονο ήχο του κινητήρα του αυτοκίνητου σας.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΑΝΤΟΧΗ

Δυστυχώς, η Microprose, όπως και άλλες κατασκευάστριες εταιρίες, έδωσε πάρα πολύ μεγάλη σημασία στον τομέα των γραφικών και του ήχου, παραμελώντας, κατά τη γνώμη μου, τον πιο σημαντικό από όλους: αυτόν του gameplay.

Ετσι λοιπόν, σε ένα rally simulator, όπως και σε όλα τα παιχνίδια εξομοίωσης, πολύ βασικό σημείο του gameplay είναι ο χειρισμός, που στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι σχετικά παραμελημένος. Ειδικότερα, όλα τα αυτοκίνητα παρουσιάζουν πρόβλημα στις στροφές. Επιπλέον, το τιμόνι, ενώ ανταποκρίνεται καλά στις ευθείες -για την ακρίβεια είναι



Ουπς!

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τα rally simulations -όπως άλλωστε και όλοι οι προσομοιωτές- πάντα μου προσέλκυαν το ενδιαφέρον, για αυτό άλλωστε έχω ήδη ορισμένους τέτοιους τίτλους στη συλλογή μου, αν και με το αυτοκίνητο γενικότερα δεν έχω και την καλύτερη σχέση. Το The Spirit of Speed ήθελα να το δω, επειδή δεν βλέπουμε συχνά rally simulators με αυτοκίνητα της δεκαετίας του '30. Επομένως, δέχτηκα με ευχαρίστηση να του ρίξω μια ματιά.

Πρώτα από όλα, ο νέος τίτλος της Microprose διαθέτει εξαίρετα γραφικά σχεδόν σε όλους τους τομείς, αν εξαιρέσουμε λίγο τη βλάστηση όπου τα δέντρα φαίνονταν σαν πολύ λεπτές κολόνες με map textures. Βέβαια, το τελευταίο ποσώς επηρεάζει το όλο περιβάλλον, το οποίο είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό και όμορφο. Δεν κάνω λόγο για τίποτα άλλο παρά για τις πίστες όπου λάμβαναν χώρα τότε οι αγώνες. Τα αυτοκίνητα δε, εκείνα τα σαραβαλάκια της δεκαετίας του '30, είναι εξαιρετικά σχεδιασμένα ως 3D μοντέλα, τόσο από τις εξωτερικές κάμερες όσο και από τη θέση του οδηγού, ενώ πάρα πολύ ομαλή είναι η κίνηση του αυτοκινήτου, το δε interaction του με το έδαφος είναι εξίσου ομαλό και ρεαλιστικό. Ο ήχος ακολουθεί τα χνάρια των γραφικών, διότι, πολύ απλά, είναι καλής ποιότητας και υποστηρίζει το environmental audio της Creative, καθιστώντας το ακουστικό σύνολο ιδιαιτέρως ζωντανό.

Εκεί όπου ο τίτλος με απογοήτευσε ήταν στο χειρισμό, ιδίως στις στροφές, καθώς το αυτοκίνητο ήθελε πολύ μαλακές κινήσεις...σαν να οδηγείτε καμιά Ferrari με το υπερ-υδραυλικό τιμόνι. Σε γενικές γραμμές είναι αρκετά απότομη η οδήγηση, όταν αποπειραθείτε να στρίψετε. Μπορείτε να τρέξετε σε single race ή σε πρωτάθλημα, επιλέγοντας ένα από τα πολλά σαραβαλάκια, τα οποία οδήγησαν σπουδαίοι οδηγοί της εποχής. Εντούτοις, το παιχνίδι μού άφησε την αίσθηση πως εύκολα κάποιος μπορεί να βαρεθεί, διότι δεν προσφέρονται ιδιαίτερες συγκινήσεις στα πρωταθλήματα αυτά.

Μανώλης Φουρνιστάκης

σχετικά ευαίσθητο-, στις στροφές μοιάζει να μην ανταποκρίνεται. Συγκεκριμένα, αν θελήσετε να μπείτε στη στροφή κανονικά, θα δείτε ότι, ακόμα και με τελείως στριμμένο το τιμόνι, το αυτοκίνητο αρχίζει να κινείται προς το έξω μέρος της στροφής, καταλήγοντας πάνω στον τοίχο.

Επειτα από πολλά man to man με τους τοίχους των πιστών, κατάφερα να βρω τη λύση αυτού του "γρίφου", τη χρυσή τομή. Ετσι λοιπόν, πριν τη στροφή θα πρέπει να κινηθείτε προς την εξωτερική μεριά της και, λίγο προτού μπείτε σ' αυτή, να "κόψετε" τελείως το τιμόνι, ώστε να έχετε πάρει αρκετή κλίση - οπότε και να σας "πετάξει" (που θα το κάνει!), θα έχετε αρκετό χρόνο να βγείτε από αυτή, προτού βρεθείτε φάτσα-κάρτα με τον τοίχο.

Επιπρόσθετα μικροπροβλήματα προκαλεί το σύστημα των ταχυτήτων. Ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να διαλέξει ανάμεσα σε αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων και σε κανονικό, όπως άλλωστε σε όλα τα παιχνίδια του είδους, το γεγονός όμως που με παραξένεψε ήταν ότι οι ταχύτητες άλλαζαν χειροκίνητα και στο αυτόματο κιβώτιο. Αμέσως αναρωτήθηκα: "γιατί να λειτουργούν τα πλήκτρα gear up/gear down, αφού είναι αυτόματο"; Η απάντηση μου δόθηκε σε δύο φάσεις: Πρώτον, όταν πρόσεξα ότι δεν υπήρχε αυτόνομο πλήκτρο για όπισθεν και, δεύτερον, όταν τράκαρα και χρειάστηκε να κάνω πίσω για μπορέσω να μπω πίσω στην πίστα και να συνεχίσω. Βλέπετε, οι προγραμματιστές σκέφτηκαν να πρωτοτυπήσουν σε αυτό τον τομέα, αναγκάζοντας τον παίκτη να πρέπει να βάλει όπισθεν, να πατήσει το πλήκτρο του γκαζιού, για να μπορέσει να κινηθεί το αυτοκίνητο προς τα πίσω, και μετά να βάλει ξανά πρώτη, για να καταφέρει να συνεχίσει τον αγώνα. Προφανώς όλα τα ανωτέρω είναι αρκετά χρονοβόρα καθώς και σχετικά δύσκολα να τα συνηθίσει ένας παίκτης, όταν όλα τα rally sims που είχε παίξει μέχρι τώρα είχαν αυτόνομο πλήκτρο για την όπισθεν. Σε όλα τα προαναφερθέντα έρχεται να προστεθεί το γεγονός ότι τα φρένα δεν είναι ό,τι καλύτερο, αφού δεν πιάνουν και πολύ εύκολα, επιτάσσοντας το κατέβασμα ταχύτητας. Αλλά προσοχή: αυτά τα κατεβάσματα ανεβάζουν τη θερμοκρασία του κινητήρα, με αποτέλεσμα κάποια στιγμή να κάνει... ΜΠΟΥΜ!

Πάντως, αν δεν πρέπει να ανησυχείτε για κάτι, αυτό είναι το pit stop, γιατί απλούστατα το αυτοκίνητο δεν παθαίνει ζημιές από τρακαρίσματα και συγκρούσεις, απλά τα λάστιχα φθείρονται (και αυτά σχετικά αργά) και, βέβαια, το ντεπόζιτο αδειάζει.

Ολα τα ανωτέρω συνθέτουν ένα όχι και τόσο εύκολο χειρισμό, που θα απομακρύνει τον παίκτη, αφού θα βαρεθεί πολύ προτού τον συνηθίσει. Επιπρόσθετα, τα εννέα πρωταθλήματα στα οποία καλείται να διαγωνιστεί δεν προσφέρουν τις συγκινήσεις που θα περίμενε κάποιος, αφού οι εννέα πίστες επαναλαμβάνονται συνέχεια. Βλέπετε, οι προγραμματιστές δεν θεώρησαν σκόπιμο να φτιάξουν πίστες όπου έχει νυχτώσει ή είναι απόγευμα, έτσι για ποικιλία, για να προσφέρουν νέες προκλήσεις στους παίκτες, ούτε υπάρχουν "κλειδωμένες" πίστες, που για να "ξεκλειδωθούν" θα πρέπει να τερματιστεί κάποιο πρωτάθλημα.

Επιπλέον παρέχονται οι επιλογές Practice και Single Race. Στην πρώτη προπονείστε -κυρίως στις συγκρούσεις πάνω σε τοίχους στις απότομες στροφές των πιστών- και στη δεύτερη τρέχετε εκτός συναγωνισμού.

Σημαντικό μείον στο gameplay αποτελεί το γεγονός ότι δεν υποστηρίζεται παιχνίδι multiplayer, με αποτέλεσμα να επέλθει αρκετά γρήγορα κορεσμός. Τέλος, η χαμηλή AI του παιχνιδιού μειώνει κατά πολύ την πρόκληση, αφού μετά λίγη ώρα ενασχόλησης ο παίκτης μαθαίνει τα στερεότυπα του υπολογιστή και μπορεί εύκολα να τα παρακάμψει.

PC

ΟΙ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ THE SPIRIT OF SPEED 1937





...Και, ναι, για πρώτη φορά προηγούμαι!!!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	73
ΑΝΤΟΧΗ	71

78



Δυστυχώς, αν και το The Spirit of Speed ήταν αρκετά πρωτότυπο ως ιδέα, στη συνολική εκτέλεσή του... εκτελέστηκε. Βλέπετε, δεν παύει να είναι ακόμη ένα racer, και, καλώς ή κακώς, στην κατηγορία αυτή τα standards είναι πάρα πολύ υψηλά, με συνέπεια να αδυνατεί να ξεχωρίσει.

SLAVE ZERO

"Ως πότε θα είσαι σκλάβος;" ρώτησα και απάντηση δεν περίμενα να πάρω... Κι όμως, μία μεταλλική φωνή μού απάντησε μονολεκτικά και απότομα: "Ηρθε η ώρα μηδέν". Χαμογέλασα και πάτησα το Load Game για να φορτώσω το τελευταίο επίπεδο! Επιτέλους, η σκλαβιά θα ήταν παρελθόν... τόσα χρόνια μετά!

του Στέφανου "MAN50N" Μανούκα
Stefoos6@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
INFOGRAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233, 32MB RAM, Microsoft Windows 95 ή 98, Microsoft DirectX7, 3D accelerator card με τους τελευταίους drivers που υποστηρίζουν DX7, 230MB ελεύθερου σκληρού δίσκου (+125MB για το γνωστό πλέον Swap File των Windows).
(Το προτεινόμενο σύστημα είναι PII 266 με 64MB RAM).

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Φαντασθείτε σε τι σημείο εθισμού είχε φτάσει ο γράφων, ώστε έπιανε τον εαυτό του να "μιλάει" στο χαρακτήρα που χειριζόταν! Οχι, όχι, δεν του έλεγε τα κλασικά λόγια ενός normal παίκτη: "Δώστα όλα, δικέ μου! Αλλαξέ τους τα φώτα! Τι; Χάσαμε; Θα σε πάω Æ%#$&*%Æ# " και τα υπόλοιπα γνωστά. Ο συντάκτης άνοιγε κανονικό διάλογο, προτού ακόμα μπει για τα καλά στο παιχνίδι. Οι γιατροί είχαν σηκώσει τα χέρια ψηλά. Ο τυχερός MAN50N είχε πια έναν robot-ικό φύλακα-άγγελο...



MY NAME IS ZERO... SLAVE ZERO!

Πιθανότατα οι περισσότεροι από εσάς να νομίζετε, επηρεασμένοι από παρόμοιους τίτλους, πως το Slave Zero δεν μπορεί να προσφέρει τίποτε άλλο από μία απλή ατμόσφαιρα δράσης. Εάν σας πέρασε κάτι τέτοιο από το μυαλό, σας πληροφορώ πως πλανάσθε πλάνην οικτράν. Η προγραμματιστική (και όχι μόνο) ομάδα του Slave Zero δούλεψε πολύ καιρό για να μας προσφέρει αυτό το σενάριο, το οποίο μπορεί εύκολα, μέσα σε λίγα λεπτά, να απορροφήσει τον καθένα. Εχοντας, λοιπόν, τα προαναφερόμενα στο μυαλό μας, ας προχωρήσουμε στο κυρίως πιάτο...

Το σενάριο μας μεταφέρει πολλά χρόνια μπροστά στο μέλλον (υπολογίστε περίπου 500 χρόνια από σήμερα) στη μεγαλούπολη S1-9, εκεί όπου βρίσκεται σήμερα η κεντρική Κίνα. Ο κακός τύραννος, που ακούει στο όνομα Sovereign Khan, σιγά σιγά παίρνει στα χέρια του όλες τις πηγές ενέργειας της πόλης. Το project που ακολουθεί και θέλει να ολοκληρώσει έχει το όνομα "Dark Matter". Ο σκοπός του πρωτότυπος: Προσπαθεί να μειώσει στο ελάχιστο τον ανθρώπινο πληθυσμό που ζει στην πόλη. Θέλει, δηλαδή, όλος ο πληθυσμός να αποτελείται από robots σκλάβους, οι οποίοι, φυσικά, θα ακολουθούν τις διαταγές του (έξυπνος ο βλάχος). Μέσα από robot-ικά έμβρυα



Μα το Nocturne είναι της Terminal Reality. Τι γίνεται εδώ; Συμφέροντα;



Από τις πρώτες αποστολές σας. Καταστροφή και των τριών γεννητριών. No problem...

μεγαλώνει στρατιές σκλάβων με νοημοσύνη, αντοχή και μεγάλα -πραγματικά μεγάλα- όπλα. Χορηγώντας τους, λοιπόν, το "Dark Matter" (η μυστική ουσία που τα κάνει σχεδόν ανίκητα) έχει πολλές πιθανότητες να καταφέρει την ολοκλήρωση του project.

Εχουμε λοιπόν μια θέση στην επαναστατική ομάδα που προσπαθεί να επαναφέρει την ειρήνη και την ηρεμία στην πόλη. Η ομάδα αυτή ονομάζεται "The Guardians" (οι φύλακες) και έχει καταφέρει να κλέψει ένα από τα πιο δυνατά robots-slaves του Sovereign Khan, τον Slave Zero, ο οποίος είναι ένα ρομποτικό-κτήνος (στην κυριολεξία) με πολύ μεγάλες ικανότητες. Εχει (και μπορεί να χρησιμοποιήσει) τελευταίας τεχνολογίας εξοπλισμό, τον οποίο εκμεταλλεύεται στο έπακρο, και είναι αρκετά ανθεκτικός στα πυρά των αντιπάλων. Φυσικά, όπως μπορείτε να καταλάβετε, ένας Slave ενάντια σε ολόκληρο στρατό από μανιακά και αιμοδιψή ρομπότ είναι αποστολή αυτοκτονίας. Ο Slave Zero, όμως, δεν είναι μόνος του. Με τακτικές ενημερώσεις και συμβουλές από τα κεντρικά H-Q (Head Quarters) ο Zero καταφέρνει πιο πολλά από όσα ο ίδιος πίστευε....

Μέχρι εδώ, όλα καλά στο επίπεδο της εξέλιξης. Το σενάριο και η ατμόσφαιρα που επικρατεί, όπως θα έχετε καταλάβει, "δένουν" τέλεια. Φανταστείτε σκηνικό... Είστε στους κρύους δρόμους της πόλης S1-9, με τα πελώρια κτίρια να ορθώνονται δίπλα σας, προκαλώντας σας ρίγος! Εχετε full οπλισμό και ζητάτε απεγνωσμένα τον επόμενο ατσάλινο αντίπαλο να μπει στο οπτικό πεδίο σας, με σκοπό να τον καταντήσετε για τα παλιοσίδερα. Ξαφνικά, όμως, η γλυκιά Κινεζούλα (σας βοηθάει κατά τη διάρκεια της αποστολής) σας ενημερώνει πως από τα ανατολικά μεγάλες σε αριθμό (και μέγεθος) ενισχύσεις του αντιπάλου έρχονται με κακές διαθέσεις... Τρομοκρατημένοι, λοιπόν, γυρίζετε προς τα ανατολικά, αντικρίζετε τους αντιπάλους και βγάζετε από την πλάτη σας το plasma riffle, οπλίζεστε με θάρρος και τρίζετε τα δόντια σας. Αυτό το σκηνικό θα συναντήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ουκ ολίγες φορές, αφού οι αποστολές είναι 13 στον αριθμό και τα ποικίλα objectives κυριαρχούν. Προσωπικά δεν περίμενα τόσο σωστά δομημένες αποστολές. Εμεινα έκπληκτος, όταν μου ανέθεσαν αποστολές όπως καταστροφή γεννητριών (η πρώτη αποστολή που θα συναντήσετε), προστασία των H-Qs από επίθεση αντίπαλων robots, προστασία ομάδας ταχύπλοων μέχρι τον προορισμό τους (εκνευριστικά δύσκολη στο medium επίπεδο αλλά ενδιαφέρουσα) και πολλές άλλες. Η δυσκολία τους (γενικότερα) είναι σε normal επίπεδα, σε αντίθεση με το demo του παιχνιδιού, που με προβλημάτισε με την αδικαιολόγητη ευκολία του. Απλώς, σας συνιστώ το medium επίπεδο δυσκολίας για να "νιώσετε" λίγο παιχνίδι, εάν είστε άντρες φυσικά (να με συμπαθά η γυναικεία ομάδα αναγνωστών έτσι;). Οπως καταλαβαίνετε, για να θεωρηθεί μία αποστολή επιτυχημένη, τις περισσότερες φορές, πρέπει να εκπληρώσετε κάποια objectives. Εντάξει; Οχι! Δεν είναι καθόλου εντάξει. Συχνά μπορεί να έχετε ολοκληρώσει το σκοπό κάθε αποστολής, αλλά κάποιος κακός "κύριος" να θέλει να σας κάνει τη ζωή (ακόμα πιο) δύσκολη. Αυτός ή μάλλον αυτοί οι κύριοι δεν είναι άλλοι από τους...

...BOSSES!! (ΠΑΝΑΓΙΑ ΜΟΥ ΚΑΙ ΧΡΙΣΤΕ ΜΟΥ...)

Μπορεί να τρομάξατε από τον τίτλο της παραγράφου, αλλά είναι αλήθεια ότι τα πράγματα πολλές φορές είναι τραγικά δύσκολα. Οι πέντε (5) αρχηγοί του παιχνιδιού είναι φαντασμαγορικοί και μοναδικοί. Ο καθένας έχει το δικό του τρόπο να επιτίθεται, τα δικά του όπλα και το δικό του μυαλό. Το A.I. αυτών των 5 μεγάλων αντιπάλων είναι το καλύτερο σημείο (μετά την καταιγιστική ατμόσφαιρα) του παιχνιδιού. Θα τους δείτε να προσπαθούν με κάθε τρόπο να σας "πονέσουν", αδειάζοντας ανεξέλεγκτα πυρά προς όλες τις κατευθύνσεις. Μην τους θεωρήσετε ασήμαντους. Είναι που είναι δύσκολοι από μόνοι τους, προστίθεται και η επίδραση των περιβαλλοντικών στοιχείων και των πολλών αντιπάλων που λαμβάνουν μέρος στη μάχη και "δένει το γλυκό". Ως παράδειγμα σας αναφέρω έναν αρχηγό που πρέπει να "καθαρίσετε" ενώ προσπαθείτε να αποφύγετε το οξύ που ανεβαί-



Ο κύριος Sovereign Khan. Λες και είναι πολιτικός της Ελλάδας ποζάρει!

νει σιγά σιγά στο κέντρο του περιστρεφόμενου δαπέδου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ecstasy, αγαπητοί αναγνώστες, Ecstasy! Οχι, δεν εννοούμε το γνωστό ναρκωτικό των οπαδών της rave μουσικής. "Ecstasy Engine" ονομάζεται η νέα μηχανή που λανσάρει με επιτυχία η Infogrames, η οποία εκμεταλλεύεται πλήρως όλες τις κάρτες επιτάχυνσης γραφικών πρώτης, δεύτερης ή τρίτης γενιάς. Η Infogrames προσπάθησε και κατάφερε να δώσει σε όλες τις κάρτες γραφικών την κατάλληλη έκδοση του παιχνιδιού, για την καλύτερη και αρτιότερη απόδοση σε συνδυασμό, φυσικά, με την ομορφιά που προσφέρουν τα γρήγορα σε κίνηση πολύγωνα (πόσο μάλλον όταν μιλάμε για ρομποτικά πολύγωνα).



Shiva, ένας από τους Bosses. Παραδόξως εύκολος. Με τέτοια όπλα στην κατοχή μου, περίμενα να χάσω;

Τα γραφικά, λοιπόν, του τίτλου είναι πολύ καλά, με τη λεπτομέρεια να κυριαρχεί σε όλο το μήκος και πλάτος του. Μέσα στους δρόμους της S1-9 όπου περιπλανιέστε, θα συναντήσετε υπερβολικά μεγάλους ουρανοξύστες (σε σημείο να προσπαθείτε να βρείτε το τέλος τους και να μην μπορείτε, πιθανότατα γιατί το τέλος τους δεν έχει σχεδιαστεί), κτίρια διάφορων μεγεθών, σκοτεινά και επικίνδυνα σοκάκια, δρόμους γεμάτους με αυτοκίνητα και πολλούς τρομαγμένους οδηγούς που προσπαθούν να γλιτώσουν, είτε με το να στρίβουν απότομα προς άλλη κατεύθυνση είτε βγαίνοντας από τα αμάξια τους προς ανεύρεση ασφαλούς σημείου (βλέπετε, εκεί δεν έχουν μετρό για να "αποσυμφορήσουν" το κέντρο) και πολλά άλλα. Εύκολα μπορείτε να δείτε ένα εντυπωσιακό εφέ: Στις πρώτες πίστες ψάξτε και βρείτε σημεία με νερό. Στοχεύστε το νερό με το όπλο σας, χτυπήστε και θα δείτε μέχρι και την τελευταία σταγόνα του νερού να τινάζεται. Εντυπωσιακό! Τα robots, από την άλλη (συμπεριλαμβανομένου και του Slave Zero), είναι fully rendered 3D polygons, με αρκετά φυσιολογική κίνηση και πολύ καλή απεικόνιση. Ειδικά εάν είστε από τους τυχερούς που έχουν κάρτα γραφικών που υποστηρίζει 32-bit βάθος χρώματος, τότε μιλάμε για γραφική απόλαυση. (Δώσε και μένα, μπάρμπα, λίγη ανάλυση... τη βαρέθηκα την 640x480.)

Στον τομέα των γραφικών ανήκει και ο τρόπος με τον οποίο είναι δομημένα τα κτίρια. Είστε μπροστά από ένα κτίριο επιβλητικό και σταθερά προσκολλημένο στο έδαφος. Παρατηρείτε ότι ο στόχος σας είναι κόκκινος, άρα μπορείτε να χτυπήσετε και να έχετε κάποιο αποτέλεσμα. Πατάτε, λοιπόν, το κουμπί Attack και αρχίζετε να αδειάζετε σφαίρες στο κτίριο. Επειτα από λίγα δευτερόλεπτα βλέπετε μία εντυπωσιακά όμορφη έκρηξη. Και εκεί που περιμένετε να δείτε τα κομμάτια του κτιρίου να πετάγονται από εδώ και από εκεί, βρίσκεστε αντιμέτωποι με ένα απαράδεκτο (για τα δικά μου δεδομένα) θέαμα: Το κτίριο μετά το μεγάλο μπουμ γίνεται ένα με το πάτωμα, πέφτει σαν χάρτινος πύργος. Τώρα θα μου πείτε "καλά, ρε φίλε, εσύ εκεί κόλλησες;". Ναι, εκεί κόλλησα, διότι όταν διαβάζω στο πίσω μέρος του κουτιού πως το παιχνίδι προσφέρει μία Interactive City που μοιάζει με αληθινή, εγώ περιμένω πολλά... και απαιτώ πολλά. Σε συνδυασμό, λοιπόν, με τα πολλά bugs στη συμπεριφορά του Slave Zero με τα κτίρια, η interactive πόλη δείχνει ψεύτικη σε πολλά σημεία.

Σε ό,τι αφορά τη μουσική, το Slave Zero καλύπτεται με το ηχητικό πέπλο που του αρμόζει. Μια λέξη θα πω: rave.



Πίνακας με όνομα: "Σταγόνες από σφαίρες"... Ανατρίχιασα!

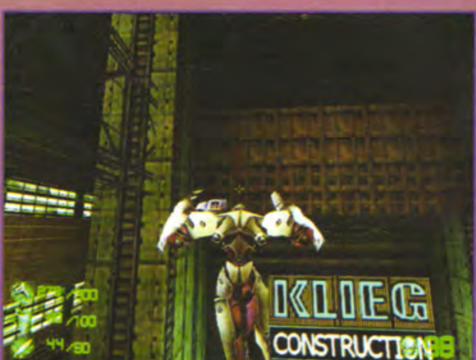
Η ΠΙΚΡΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΣΕΛ.



Προσέξτε, έχω "τσιμπήσει" από το δρόμο τον guest star του παιχνιδιού, το γνωστό συντάκτη Δημήτρη Σελ. (ναι, ναι, γίνεται κι αυτό).



Τον έχω στα χέρια μου και τον σουτάρω. Δείτε...



...τι μεγάλο λεκέ έκανε στον τοίχο. Χμ! Αντε να βρεις καλή καθαρίστρια στις μέρες μας. Αχ! Δημήτρη, ήσουν καλό παιδί...



Εχμ! Ουδέν σχόλιον...



Επίσης, σε πολλά σημεία του παιχνιδιού ακούγεται δυνατή κιθάρα που ξεσηκώνει. Τα ηχητικά samples είναι όμορφα, αλλά όχι κάτι το ιδιαίτερο. Οι πυροβολισμοί και οι εκρήξεις (είναι πολλές) είναι ρεαλιστικά περασμένες στο παιχνίδι. Οι ομιλίες είναι καθαρές και κατανοητές. Απλώς θα ήθελα ο Κινεζάκος φίλος που "βοηθάει" κατά τη διάρκεια της αποστολής να μη μιλούσε από τον υπόνομο... Καλά, τόσο echo πια;

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως το μέλι "δένει" με τα καρύδια, έτσι και το πληκτρολόγιο "παντρεύεται" το ποντίκι για το χειρισμό του Slave Zero (μα, πού πάω και τα βρίσκω, τέλος πάντων;). Μπορείτε άνετα να κοντρολάρετε το πολλών μέτρων (60 πόδια) robot σας με τη βοήθεια του τρωκτικού και του μεγάλου φίλου του. Φανταστείτε πως παίζετε ένα Doom-clone (δεν αναφέρω κάποια από τις δύο αρένες γιατί θέλω να τα έχω καλά και με τους δύο φίλους συντάκτες). Με το ποντίκι, λοιπόν, θα κατευθύνετε το χαρακτήρα και με όποια πλήκτρα θέλετε θα του δίνετε εντολές για το πού θα πάει, μπροστά ή πίσω... Η δουλειά που έχουν κάνει εδώ οι προγραμματιστές είναι αξιοθαύμαστη. Ωρες ώρες ξεχνάς πως πιλοτάρεις ένα κινούμενο κτήνος και νομίζεις πως οδηγείς ποδήλατο.



A.I. & ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το A.I. των robots κυμαίνεται σε δύο επίπεδα. Μπορεί, για παράδειγμα, να χτυπάτε από μακριά κάποιο αντίπαλο Bot, να δέχεται τα πυρά σας, να προσπαθεί να σας βρει, αλλά να πηγαινοέρχεται στο ίδιο σημείο για ώρα, με ευνόητο αποτέλεσμα. Από την άλλη, μπορεί να βρείτε Bots που είναι τρομερά έξυπνα, αποφεύγουν τα πυρά σας με ευκολία, χτυπούν σε σημεία που θεωρούν πως θα πετύχουν μεγαλύτερη ζημιά και πολλά άλλα. Τα προαναφερόμενα αφορούν στους απλούς αντιπάλους. Τα Bosses όμως δεν είναι τέτοιοι αντίπαλοι. Οχι, δεν θα σας κάνουν τη χάρη να είναι "βλάκες". Θα σας κάνουν να νιώθετε νοητικά κατώτεροι με τον τρόπο που σας αντιμετωπίζουν. Εκμεταλλεύονται το απειροελάχιστο δευτερόλεπτο που δεν θα μπορείτε να αμυνθείτε, για να σας κάνουν να πονέσετε. Σε γενικές γραμμές το A.I. βρίσκεται σε ικανοποιητικά επίπεδα.

Το Slave Zero, όπως φαίνεται, είναι λιγάκι "βαρύ". Το τεστάραμε σε δύο μηχανήματα, από τα οποία το ένα αποτελούνταν από την αιχμή της τεχνολογίας (Pentium III 550MHz, TnT2 Ultra 32MB, 128MB RAM), ενώ το άλλο βρισκόταν στην άκρη του γκρεμού (Celeron 416MHz, Voodoo2 8MB, 128MB RAM). Στο μεν υπολογιστικό "κτήνος", τα frames per second (fps) δεν έπεφταν κάτω από 35-40, σε ανάλυση 800x600, ακόμα και εάν στην οθόνη υπήρχαν 7 robots (συμπεριλαμβανομένου και του Zero). Το δεύτερο μηχάνημα είχε αναλαμπές. Το παιχνίδι κυλούσε ομαλά, μέχρι το σημείο που έπρεπε να μοιραστεί ο Zero την οθόνη με τον τρίτο κατά σειρά Boss. Ακόμα και όταν ρίχναμε την ανάλυση στο 512 και το detail level στο κατώτερο, το παιχνίδι σερνόταν!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Slave Zero μπορεί άνετα να καταταγεί στη λίστα με τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Είναι πλημμυρισμένο από εκρηκτική δράση, πυροβολισμούς, εκρήξεις και μπόλικα robots! Εάν αυτά τα στοιχεία σάς "γεμίζουν" και θέλετε ένα ευχάριστο διάλειμμα από τις αρένες, τρέξτε στα καταστήματα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΙΣΤΟΡΙΑ	88
ΕΘΙΣΜΟΣ	94

89



Το όνομά μου είναι Slave Zero, κύριε αρχισυντάκτη...

South Park Rally

Σας λένε ότι είστε ανόητοι επειδή προτιμάτε το Mario Kart από οποιοδήποτε άλλο racing game ως μακράν καλύτερο τόσο ως ιδέα όσο και ως διασκέδαση; Σας κατηγορούν ότι είστε αηδιαστικοί όταν λέτε ότι σας αρέσει η τηλεοπτική σειρά του MTV Beavis and Butthead; Ε, τότε αξίζει να ρίξετε μια ματιά -και όχι μόνο- στο South Park Rally.

του Γιάννη Παναγάκη
FFVIISephiroth1@mailcity.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACCLAIM

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX στα 233MHz, 32MB RAM, κάρτα ήχου συμβατή με Windows, κάρτα γραφικών με 3D accellerator τουλάχιστον 8MB, Direct X 7.0 Windows 95/98 και 150MB στο σκληρό δίσκο για εγκατάσταση.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η σειρά South Park εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο αμερικανικό MTV και το χαρακτηριστικό που την έκανε ευρύτερα γνωστή ήταν η υπερβολική βία, εξαιτίας της οποίας τελικά σταμάτησε η προβολή της και από το ευρωπαϊκό MTV.

Η Acclaim, θέλοντας να εκμεταλλευτεί την υψηλή δημοτικότητα της εν λόγω σειράς στην Αμερική, αγόρασε τα δικαιώματα παραγωγής παιχνιδιών με θέματα που θα προέρχονταν από αυτή. Ολοι, λοιπόν, οι κύριοι στην Acclaim άρχισαν να αναζητούν ένα concept για το νέο παιχνίδι τους, βασισμένο πάντα στη θεματολογία της σειράς. Με τα πολλά, κατάφεραν να δημιουργήσουν ένα shoot'em up που -κατά τη γνώμη μου- ήταν "πατάτα", το South Park. Ομολογώ πως δεν περίμενα ότι η Acclaim θα κυκλοφορούσε δεύτερο τίτλο με θέμα από τη σειρά South Park, γεγονός το οποίο με προδιέθεσε αρνητικά απέναντι στο South Park Rally. Αν και δεν έχουμε να κάνουμε με αριστούργημα, ας προχωρήσουμε σε μία close inspection.



Εκεί θα καταλήξετε, αν το παρακάνετε με το South Park Rally.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οπως και στον προηγούμενο τίτλο της έτσι και σε αυτόν, η Acclaim -ή μάλλον η Tantalus, αφού εκείνη είναι ο developer του παιχνιδιού- χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή παραγωγής γραφικών, με αποτέλεσμα και εδώ τα γραφικά να μην ξεχωρίζουν. Βέβαια, αν και απλά, είναι αρκετά δουλεμένα και ευχάριστα. Οι χαρακτήρες είναι ακριβώς όπως και στην τηλεοπτική σειρά: απλοί, λιτοί και χωρίς σχεδόν κανένα animation. Γράφω "σχεδόν", γιατί το μόνο που κάνουν ο Kenny, ο Kyle και η παρέα τους είναι να ανοιγοκλείνουν τα μάτια τους, να αλλάζουν εκφράσεις χαράς ή λύπης ανάλογα με το αν προηγείστε ή αν χάνετε και, τέλος, να ανοίγουν το στόμα τους όταν μιλάνε ή μάλλον όταν βρίζουν τους αντιπάλους τους, ακόμα και εσάς, γιατί όπως λέει και ο Stan: "We'll ... (μπιπ!!!) you, you drove and you lost!".

Τα οχήματα είναι όλα καλά σχεδιασμένα, αν και χωρίς λεπτομέρειες, τούτο δε διότι οι προγραμματιστές σχεδίασαν τους χαρακτήρες που τα οδηγούν τεράστιους συγκριτικά με αυτά. Βέβαια, κάτι τέτοιο ταιριάζει στο όλο στυλ του παιχνιδιού, αλλά στα μάτια μου φαντάζει μάλλον ως προχειρότητα.


Ουπς! Μόλις πάτησα ένα αρούρι.

Κάτι που πρέπει να αναγνωρίσουμε στους σχεδιαστές του παιχνιδιού είναι η φαντασία, καθώς τα κρυφά οχήματα είναι άκρως διασκεδαστικά: από το συννεφάκι που καβαλά ο Jesus και το UFO του Alien μέχρι τη νεκροφόρα του Reaper και το... χμμμ, του Satan. Επιπροσθέτως, η επαφή του αυτοκινήτου με το δρόμο είναι πάρα πολύ καλή, χωρίς να δίνει σε καμία περίπτωση την αίσθηση ότι το αμάξι σας πετάει, αν και συχνά θα βρεθείτε να πετάτε έτσι κι αλλιώς...

Οσον αφορά στους χώρους του παιχνιδιού, η κατάσταση δεν είναι καλύτε-

ρη. Τα κτίρια και όλοι οι χώροι γενικότερα δεν είναι άλλο από μεγάλα, μονοκόμματα map textures, με πλήθος έντονων φωσφοριζέ χρωμάτων, που σε ορισμένες πίστες κουράζουν απίστευτα τα μάτια - ίσως μοναδική εξαίρεση η πίστα Farm.

Κάθε πίστα έχει εφοδιαστεί με διάφορα εμπόδια, όπως εκσκαφείς, λεωφορεία, κότες, αλλά κυρίως αγελάδες (καλά, μιλάμε για πολύ μεγάλη ζημιά το Diablo στο χώρο των video games, παντού συναντάς γελάδια), τα οποία όμως -όπως και τα υπόλοιπα γραφικά- δεν έχουν τίποτα το ιδιαίτερο, αφού δεν είναι παρά απλά, μεγάλα, χοντροϊδέστατα πολύγωνα, όπως ακριβώς και τα power ups που βρίσκονται μέσα στα μεγάλα πολύχρωμα κιβώτια: από τις αγελάδες που πετάς στους αντιπάλους σου και τα σκυλιά, μέχρι την κοπέλα που διακρίνεται για το "ήθος" της (το ελεύθερο, εννοείται) και τα ποντίκια.

Ο,τι όμως χάνει το παιχνίδι στα γραφικά το αναπληρώνει σε frame rate.



Και η αμερικανική προπαγάνδα καλά κρατεί!

Εκτός του ότι υποστηρίζει "τρελές" αναλύσεις της τάξης του 2.048x1.536 (καλά, σε τι monitor περιμένουν οι προγραμματιστές να παιχτεί ο τίτλος, σε video wall;), έτρεχε στη Viper 550 που διαθέτω άψογα, χωρίς το παραμικρό κόλλημα, σε ανάλυση 1.152x864 με 32bit βάθος χρώματος και high detail. Ε, κάτι είναι κι αυτό.

ΗΧΟΣ: ΧΑΡΑ & ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

Τα μουσικά θέματα του τίτλου είναι λιγοστά και σχετικά μικρής διάρκειας, με κύριο χαρακτηριστικό την παιδικότητά τους - άλλωστε ταιριάζει στο ύφος του παιχνιδιού. Για την ακρίβεια, όλα τα μουσικά θέματα του South Park Rally είναι παραλλαγές της μουσικής της ομώνυμης σειράς σε pop, disco, grunge κ.ά.

Σε αντίθεση με τη μουσική, η πληθώρα των samples συμβάλλει θετικά στην όλη εικόνα του παιχνιδιού, καθώς είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικά και καυστικά - σημειωτέον είναι και αισχρά (για το λόγο αυτό, άλλωστε, τα περισσότερα έχουν λογοκριθεί και στη θέση τους ακούγεται ένας χαρακτηριστικός ήχος, δηλαδή κάτι σαν αυτό: "If you hit me with that mother... μπιιι thing again, I'm gonna kick your .... μπιπ").

Εξάλλου και οι ήχοι τόσο των χτυπημάτων και του θορύβου της μηχανής κάθε αυτοκινήτου όσο και ορισμένων power ups είναι διασκεδαστικοί. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο ήχος του turbo που έχει αντικατασταθεί από τον ήχο που κάνει ο χαρακτήρας όταν... αερίζεται, όπως επίσης το μούγκρισμα των αγελάδων, το νιαούρισμα της γάτας, το γαύγισμα του σκύλου, ακόμα και το τελευταίο, ξεψυχισμένο σκουίτ του ποντικού καθώς περνάτε από πάνω του με τις ρόδες του αυτοκινήτου σας. (Πώς τα γράφω, ο άτιμος!)

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στα racing games (ακόμη και τα cart games δεν παύουν να είναι racing) στο χαρακτηρισμό του gameplay ως καλού συμβάλλουν ο εύκολος χειρισμός και τα special features. Το South Park Rally τα διαθέτει και τα δύο. Ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός: Από το Options menu ο παίκτης επιλέγει τα πλήκτρα που τον εξυπηρετούν. Εκτός από τα κλασικά πλήκτρα για το χειρισμό του αυτοκινήτου, διαλέγει τέσσερα επιπλέον πλήκτρα: το χειρόφρενο, το fire, με το οποίο εκσφενδονίζει τα αντικείμενα-power ups που έχει μαζέψει, το change item, με το οποίο αλλάζει το αντικείμενο που θα ρίξει, και το drop pack, με το οποίο πετά όποιο αντικείμενο θεωρεί άχρηστο.

Η ανταπόκριση των πλήκτρων είναι απόλυτα ικανοποιητική και δεν δημιουργεί σε καμία περίπτωση πρόβλημα στο χειρισμό του αυτοκινήτου σας. Βέβαια, το γεγονός ότι οδηγείτε cart ίσως να σας δυσκολέψει για λίγο, αφού έχει -προφανώς- αρκετές διαφορές από ένα "κανονικό" αμάξι - ωστόσο, είναι καθαρά θέμα προσαρμοστικότητας του παίκτη (για παράδειγμα, εγώ δεν χρειάστηκα περισσότερες από τρεις προσπάθειες για να εξοικειωθώ με το χειρισμό). Προσοχή θέλει το χειρόφρενο, γιατί


@$@#% Λυσσασμένο κοπρόσκυλο!


Οι βλαβερές συνέπειες του να πατήσεις ... εεε... χμμ...αυτό που βλέπετε στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης.

"πιάνει" πάρα πολύ - θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι δύσκολο να γυρίζετε γύρω γύρω με άξονα τον εαυτό σας. Στην προκειμένη περίπτωση είναι προτιμότερο ο παίκτης να σταματήσει να πατά το γκάζι. Ετσι το cart θα φρενάρει το ίδιο καλά, αλλά πιο ομαλά. (Το γεγονός ότι το cart κόβει ταχύτητα απότομα όταν αφήνει ο παίκτης το γκάζι συνιστά -κατά τη γνώμη μου- κακή δουλειά από πλευράς προγραμματιστών, όπως άλλωστε η συμπεριφορά του χειρόφρενου, και όχι προσπάθεια πρόσδοσης ρεαλισμού.) Ιδιαίτερα πρέπει να τονιστεί ότι ο χειρι-



No comment.

σμός διαφέρει από αμάξι σε αμάξι, αποτελώντας πρόκληση για τον παίκτη που καλείται να επιλέξει ανάμεσα σε οκτώ κανονικούς χαρακτήρες αλλά και είκοσι επτά κρυφούς. Ναι, καλά διαβάσατε: Είκοσι επτά κρυφοί χαρακτήρες περιμένουν όσους είναι αρκετά καλοί να... Μη ρωτάτε, δεν έχω την παραμικρή ιδέα πώς ξεκλειδώνουν, και αυτό γιατί δεν κατάφερα να προχωρήσω αρκετά το παιχνίδι, όχι εξαιτίας έλλειψης χρόνου αλλά εξαιτίας υψηλού επιπέδου δυσκολίας! Στάθηκε δύσκολο να περάσω μόλις την τρίτη πίστα. Τελικά, ύστερα από πολλή εξάσκηση στο Arcade κατάφερα με την αξία μου (μάλλον με την... τύχη μου) να την περάσω. Προσοχή: Ο τίτλος να παραμείνει μακριά από άτομα με νευρικής φύσης διαταραχές!!!

Το παιχνίδι -παρά το παιδικό ύφος του- είναι ομολογουμένως εξαιρετικά δύσκολο λόγω του υψηλού AI του. Σε αυτό συμβάλλει το γεγονός ότι όλα τα οχήματα έχουν πάνω κάτω την ίδια τελική ταχύτητα, κάτι που καθιστά δύσκολη την πολυπόθητη νίκη, χωρίς τη σωστή χρήση των power ups που έχει συλλέξει κατά τη διάρκεια της κούρσας ο παίκτης. Ακόμα, όμως, και με αυτή, η νίκη βρίσκεται μακριά, μια και ο υπολογιστής ελέγχει τους υπόλοιπους επτά χαρακτήρες, οι οποίοι με τη σειρά τους εξαπολύουν εναντίον του παίκτη σκύλους, γάτες, αγελάδες και οτιδήποτε άλλο έχουν μαζέψει μέχρι εκείνη τη στιγμή.

Ολα τα παραπάνω καθιστούν αναγκαία τη χρήση των power ups, τα οποία χωρίζονται σε αμυντικά και επιθετικά. Είναι δε συνυφασμένα με την όλη φιλοσοφία της τηλεοπτικής σειράς, με αποτέλεσμα -αν και αρκετά πρωτότυπα- να θεωρούνται ακατάλληλα για μικρούς σε ηλικία παίκτες και να έχουν κατακριθεί δικαίως από τους γονείς.

Στην κατηγορία των αμυντικών αντικειμένων ανήκουν τα power ups που έχουν ως σκοπό την καθυστέρηση και το ξαλάφρωμα των αντιπάλων από τα power ups τους. Ετσι, έχουμε τους νάνους, οι οποίοι αφαιρούν από τον παίκτη-αντίπαλο όλα τα power ups-αντικείμενα, τα βατράχια, τα οποία πετρώνουν τους αντιπάλους (προσοχή, όμως, διότι, εάν ρίξετε κάτω το βατράχι και μετά -για κάποιο λόγο- οπισθοχωρήσετε, θα πετρώσετε εσείς. Tip: Καλό θα ήταν να τα αφήνετε στην αρχή κάθε ανηφοριάς, ώστε να μην μπορούν οι αντίπαλοι να ανέβουν και έτσι να κερδίσετε πολύτιμο προβάδισμα), τα ποντίκια, τα οποία καλό θα ήταν να μην πατήσετε, γιατί το αίμα τους συμπεριφέρεται όπως τα λάδια και θα σπινάρετε αρκετή ώρα με αποτέλεσμα να μείνετε πίσω - κατά τον ίδιο τρόπο λειτουργεί και ο εμετός!

Αντίθετα, τα επιθετικά αντικείμενα είναι οι πέτρες, οι οποίες έχουν χρήση ρουκετών, όπως ακριβώς οι bouncing balls, με αποτέλεσμα να κάνετε κωλοτούμπες στον αέρα και να καταλήξετε αρκετά εκτός πορείας. Με παρόμοιο τρόπο σάς θέτουν εκτός μάχης το σύμβολο της ειρήνης, το οποίο γεμίζει το θύμα συναισθήματα χαράς απογειώνοντάς το στην κυριολεξία (το αντικείμενο αυτό επιδρά και στα λεωφορεία, τα τρακτέρ και γενικότερα στα ουδέτερα οχήματα), το λέιζερ, το οποίο όταν πετύχει κάποιον τον μεθά και τον θέτει εκτός μάχης κάνοντάς τον να τραγουδάει, τα σκυλιά, τα οποία δαγκώνουν και σταματούν τους αντιπάλους, οι νερόμπομπες, οι οποίες δημιουργούν ένα παλιρροϊκό κύμα που πετάει τον παίκτη αρκετά μακριά, και, τέλος, ένα αντικείμενο που λειτουργεί σαν πύραυλος, εκτοξεύεται από το όχημά σας και όποιον πάρει ο χάρος (το αντικείμενο αυτό το έκοψε η λογοκρισία στο review αυτό).

Τέλος, υπάρχουν τα power ups που είναι και επιθετικά και αμυντικά. Σε αυτά ανήκουν οι γάτες, οι οποίες δημιουργούν έναν στρόβιλο και δυσκολεύουν τον έλεγχο του οχήματός σας, τα γατιά, τα hot dogs, τα οποία σας εκτινάσσουν μακριά, και ο γνωστός και μη εξαιρετέος Sadam με ένα spooky vision, κατά τη διάρκεια του οποίου βλέπετε την "υπέρο-



Αναρωτιέμαι τι άλλο θα μπορούσε να μου τύχει...



Να κάτι που θα δείτε σπάνια σ' αυτό το παιχνίδι.

ΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ALIEN



BIG GAY AL



CARTMAN



REAPER



SATAN



Ε ρε, δεν θα σε πιάσω, θα σου $@$!@

χη" φάτσα του, και βέβαια οι "κυρίες", οι οποίες είναι θεματοφύλακες της ηθικής και πέφτουν πάνω στο αμάξι σας και σας ξαλαφρώνουν από τα όποια αντικείμενα έχετε, ενώ τα κομμάτια τους κοσμούν την οθόνη σας μέχρι το τέλος της κούρσας.

Μια και αναφέραμε τη λέξη κούρσα, θα πρέπει να τονιστεί ιδιαίτερα το γεγονός ότι κάθε κούρσα δεν έχει σκοπό ο παίκτης να περάσει από κάποια checkpoints για να τερματίσει. Σε αυτόν τον τίτλο κάθε πίστα είναι κάτι σαν αποστολή. Για παράδειγμα, στη Rally Day #2 σκοπός του παίκτη είναι να μαζέψει το τρόπαιο και έπειτα να περάσει με αριθμητική σειρά τα τέσσερα checkpoints της πίστας, ενώ στην πίστα Cowdays σκοπός του είναι να κρατήσει το αντίδοτο για δύο λεπτά, αφού μόνο έτσι θα γιατρευτεί από τη νόσο των τρελών αγελάδων που μυστηριωδώς προσέβαλε όλους τους διαγωνιζομένους!



Να σούζες ο λεωφοριατζής!

Βέβαια, όλα τα παραπάνω δεν είναι δυνατόν να γίνουν σε μία πίστα όπως αυτή παρουσιάζεται στα περισσότερα racing games. Στο South Park Rally κάθε πίστα είναι ένας ψευδοτρισδιάστατος χώρος, στον οποίο ο παίκτης μπορεί να κινηθεί ελεύθερα προς πάσα κατεύθυνση και όχι μόνο αντίθετα στο ρεύμα κυκλοφορίας, αλλά οπουδήποτε χωρά το cart του χαρακτήρα του.

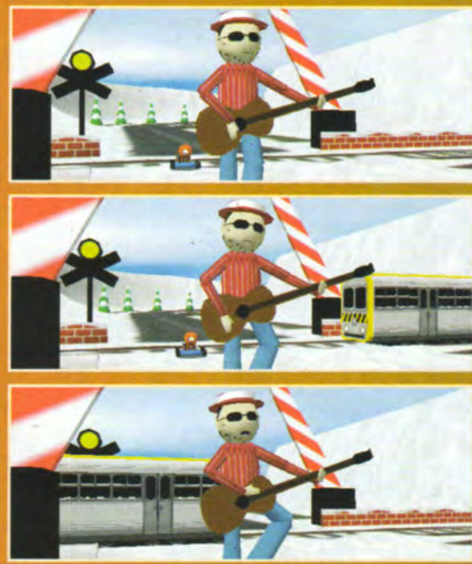
Οι αποστολές είναι στο σύνολό τους δεκατέσσερις και οι πιστές επτά, δηλαδή αντιστοιχούν δύο αποστολές σε κάθε πίστα. Το πρόβλημα, όμως, έγκειται στο ότι αρχίζοντας το παιχνίδι μόνο μία πίστα και αποστολή είναι ξεκλείδωτες, η City και η Rally Day #1 αντίστοιχα, και κάθε φορά που κερδίζει ο παίκτης ξεκλειδώνεται ακόμη μία αποστολή και κάθε δύο νίκες μία πίστα. Το παραπάνω βέβαια δεν θα αποτελούσε πρόβλημα, αν υπήρχε κάποιο είδος save ή ακόμα και κάποιο password, ώστε μόλις τελειώσουν τα πέντε credits που έχετε να μπορείτε να συνεχίσετε από το σημείο στο οποίο χάσατε. Δυστυχώς, οι προγραμματιστές φρόντισαν να μας σπάσουν τα νεύρα, αφού εξαιτίας του πολύ υψηλού AI του παιχνιδιού, τα credits τελειώνουν πολύ γρήγορα, σχεδόν όσο γρήγορα θα σβήσει το ενδιαφέρον σας για το South Park Rally.

Ολα τα προαναφερθέντα μπορεί ο παίκτης να τα ζήσει μέσα από τα τρία modes που προσφέρει το South Park, τα: Championship, Arcade και Multiplayer. Στην πρώτη κατηγορία ο παίκτης αγωνίζεται με τους υπόλοιπους επτά στις δεκατέσσερις αποστολές του παιχνιδιού και αυτή είναι η κατηγορία στην οποία η νίκη συνεπάγεται το ξεκλείδωμα μίας νέας αποστολής.

Στο Arcade mode δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να εξασκηθεί στις αποστολές που έχει ξεκλειδώσει με όσους αντιπάλους επιθυμεί, όχι όμως λιγότερους από έναν, γεγονός πολύ σημαντικό, αφού έτσι μαθαίνει τις πίστες και πάει καλύτερα στο πρωτάθλημα. Επιπρόσθετα μπορεί να επιλέξει να τρέξει την αποστολή -ας πούμε- με τις τρελές αγελάδες, όχι στη φάρμα όπως στη South Park Championship επιλογή, αλλά στην πόλη ή οπουδήποτε αλλού θέλει.

Τέλος, η ύπαρξη multiplayer δυνατότητας προσθέτει στο gameplay του τίτλου, αφού δεν υπάρχει τίποτα πιο ωραίο από το να βομβαρδίζεις τους κολλητούς σου με πέτρες, μπαλάκια, μπιιπ, σκυλιά, γατιά και γελάδια, αφήνοντάς τους να τρώνε τη σκόνη σου.

BYE, BYE, KENNY!



ΓΕΝΙΚΑ

Το South Park Rally δεν είναι παιχνίδι άξιο προσοχής από το ευρύτερο κοινό του χώρου των video games. Πρόκειται για μία όχι και τόσο καλή cult παρουσία στο χώρο (ένεκα της όλης χυδαιολογίας που, αν και λογοκριμένη, είναι αρκετά εμφανής σε κάθε πτυχή του τίτλου), όπως άλλωστε και η ομώνυμη τηλεοπτική σειρά, άσχετα αν οι απανταχού φανατικοί της την εξαφάνισαν από τα ράφια των καταστημάτων.

Ως σύνολο το παιχνίδι δεν με συγκίνησε ιδιαίτερα, μου φάνηκε πρόχειρα και βιαστικά φτιαγμένο, με μοναδικό θετικό τη multiplayer επιλογή, η οποία βγάζει άφθονο γέλιο, σίγουρα περισσότερο από αυτό που κατάφερε ο προκάτοχός του, αν και μακριά ακόμη από την επιτυχία.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	71
ΗΧΟΣ	73
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	72

72



Οσοι ενδιαφέρεστε για τον τίτλο καλό θα ήταν να τον δείτε προτού τον αγοράσετε. Ισως, τελικά, να μην είναι αυτό που ψάχνετε.

AGE OF WONDERS

Το Age of Wonders είναι ακόμη ένα turn-based παιχνίδι στρατηγικής, εμπνευσμένο από το μυθικό πλέον Heroes of Might and Magic. Αναμενόταν με τεράστιο ενδιαφέρον για περισσότερο από έναν χρόνο, κυρίως λόγω της εντύπωσης που άφηνε ότι η ημέρα της κυκλοφορίας του θα σηματοδοτούσε την έναρξη μιας νέας εποχής στα fantasy turn-based strategies και το ταυτόχρονο τέλος της πρωτοκαθεδρίας των HOMM. Βέβαια, όλα αυτά είναι για τους "απέξω", τους κατά κόσμο ευκολόπιστους. Κάθε σοβαρός άνθρωπος γνωρίζει ότι, για να ανατραπεί κάτι που κατέχει τα πρωτεία στο χώρο του από τη στιγμή της εμφάνισής του έως σήμερα, ιδίως στον καθημερινά ανατρέψιμο κόσμο της πληροφορικής, χρειάζεται τουλάχιστον ένα θαύμα. Και, σύμφωνα με τους περισσότερους, στην εποχή μας θαύματα δεν γίνονται, ακόμα και σε μία εποχή γεμάτη από αυτά.

του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΤΑΙΡΙΑ
EPIC MEGAGAMES/TRIUMPH STUDIOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 166MHz, 32 MB RAM, 4x CD-ROM drive, 350MB HD, 16-bit κάρτα οθόνης.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορούμε να ελπίζουμε, ιδίως όταν ένας τίτλος συνοδεύεται από μεγάλη διαφήμιση και από κολακευτικά -το λιγότερο- σχόλια από τα ξένα "καταξιωμένα" και "διεθνώς αναγνωρισμένα" έντυπα. Αλλωστε, στη συντριπτική πλειονότητά τους τα πολυδιαφημισμένα παιχνίδια βρίσκουν με τον έναν ή τον άλλο τρόπο τα ονόματά τους μέσα στους καταλόγους με τις top ετήσιες πωλήσεις. Ανάλογη φιλοδοξία έχει φυσικά το Age of Wonders των Epic Megagames και Triumph Studios, ένα παιχνίδι βασισμένο στην κλασική βορειοευρωπαϊκή μυθολογία, μια θεματολογία που πάντοτε βρίσκω ενδιαφέρουσα σε ένα game, τουλάχιστον όταν συνοδεύεται από ανάλογη δουλειά από μέρους των προγραμματιστών. Γιατί σίγουρα το να διαμορφωθεί μία υπόθεση σε ένα fantasy game δεν είναι κάτι ιδιαίτερα δύσκολο. Το δύσκολο όμως είναι η υπόθεση να ξετυλίγεται όμορφα, σχεδόν σαν παραμύθι - λέξη-κλειδί, άλλωστε, που χαρακτηρίζει κάθε "κόσμο του Tolkien", όπως συνηθίζεται να λέγεται.



Τα... εκπληκτικά γραφικά των μαχών.



Εξοπλίζοντας τον ήρωά σας με artifacts.

ΥΠΟΘΕΣΗ: ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ...

Οι πρώτες εντυπώσεις του Age of Wonders είναι το λιγότερο θετικές. Η εισαγωγή δεν είναι κάτι φοβερό, εντούτοις η αφηγούμενη ιστορία σίγουρα κινεί το ενδιαφέρον του ακροατή.

Μια φορά κι έναν καιρό, λοιπόν, στην κοιλάδα των θαυμάτων ζούσαν τα Elves του Inioch, η ανώτερη από όλες τις φυ-

λές. Οι ημέρες τους κυλούσαν ειρηνικά, μέχρι τον ερχομό μιας αρπακτικής, πολεμόχαρης φυλής. Τα Elves δεν είχαν ξαναδεί ποτέ τέτοια πλάσματα, και πλήρωσαν ακριβά την άγνοιά τους. Οι άνθρωποι διέλυσαν την αυτοκρατορία του βασιλιά Inioch, καταστρέφοντας όλα όσα είχε δημιουργήσει στο πέρασμα των αιώνων. Οι συνέπειες ήταν δραματικές για την περήφανη αυτή φυλή: Η ομόνοια έδωσε τη θέση της στον οριστικό διχασμό. Μία μεγάλη μερίδα από τους επιζήσαντες ορκίστηκε εκδίκηση, θέτοντας ως σκοπό της ύπαρξής τους την εξόντωση καθετί ανθρώπινου. Τα Dark Elves αυτά επονομάστηκαν Cult of Storms και αποσχίστηκαν από την -πρώην- αυτοκρατορία, αναζητώντας την τύχη τους μέσα από σκοτεινά μονοπάτια. Τα υπόλοιπα Elves μετονομάστηκαν σε Keepers, ως παντοτινοί φύλακες της Ειρήνης που ήταν, και θα προσπαθούσαν να κατευθύνουν την ανθρώπινη φυλή σε ειρηνικά μονοπάτια. Κάθε φατρία τράβηξε το δικό της δρόμο, δίνοντας το δικό της ιερό πόλεμο. Το Age of Wonders είναι μία αφήγηση των περιπετειών τους.



Ετσι δείχνουν τα πράγματα στις πόλεις σας.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Οι επιλογές που προσφέρονται στον παίκτη δεν ξεφεύγουν από τις συνηθισμένες: Campaign, Multiplayer και Scenario. Πολύ χρήσιμη επίσης θα βρείτε την επιλογή Tutorial, αν και, κατά την άποψή μου, το καλύτερο Tutorial είναι σχεδόν πάντα το πρώτο σενάριο της εκάστοτε campaign. Επιλέγοντας campaign, καλείστε να αποφασίσετε την οικογένεια των Elves με την οποία θέλετε να παίξετε καθώς και τον αρχικό ήρωά σας. Μπορείτε να επιλέξετε τον default του παιχνιδιού ή να φτιάξετε τον δικό σας ήρωα (customize) μέσα από πολλά και διαφορετικά skills, ανάλογα με κλασικά RPGs. Βέβαια, επειδή ο γράφων δεν είναι οπαδός των RPGs αλλά των strategies, επέλεξα τον default ήρωα και ξεκίνησα την campaign γεμάτος φιλοδοξίες.

Στην πορεία θα διαπιστώσετε ότι οι φυλές που εμπλέκονται στο παιχνίδι είναι υπεραρκετές, πολύ περισσότερες από ό,τι στα γνωστότερα turn-based strategies. Για την ακρίβεια, ανέρχονται σε δώδεκα, περιλαμβάνοντας... γνωστούς και μη εξαιρετέους λαούς (για τις πιο ενδιαφέρουσες φυλές θα βρείτε περισσότερα σε σχετικά ένθετα) αλλά και φυλές τις οποίες πιθανώς θα δείτε για πρώτη φορά. Συγκεκριμένα, θα συναντήσετε τα Elves (Keepers), τα Dark Elves (Cult of Storms), τα Halflings, τα Frostlings, τους Azracs, τα σκληροτράχηλα Dwarves, τους Humans, τους Highmen, τους Lizardmen, τα Orcs, τα ομοίου χρώματος Goblins και τους φοβερούς και τρομερούς Undead - ακόμη ένα θετικό στοιχείο του παιχνιδιού, που, τμηματικά τουλάχιστον, δείχνει να έχει δουλευτεί υπέρ του δέοντος. Με πετυχημένο σενάριο, δώδεκα φυλές και customization ηρώων σε στυλ RPG, το Age of Wonders δείχνει να κερδίζει τη μάχη, προτού αυτή ξεκινήσει.

Τα δεδομένα όμως δεν είναι έτσι. Βλέπετε, ένα game δεν είναι μαθηματικά, δηλαδή γραφικά-ήχος+πολλά skills στους ήρωες +πολλές





Το δυνατότερο σημείο του τίτλου: αφηγήσεις μοναδικής ποιότητας (λογοτεχνικού και βάλε επιπέδου) αντί για τα καθιερωμένα βίντεο.

φυλές+καλό σενάριο= 90-φεύγα. Ο μεγαλύτερος παράγοντας βάσει του οποίου κρίνεται, ή τουλάχιστον θα πρέπει να κρίνεται, ένα παιχνίδι δεν είναι άλλος από το gameplay. Και εκεί το Age of Wonders "κάνει νερά".

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Τι νερά, δηλαδή, σε ορισμένα σημεία... το πλοίο κυριολεκτικά βουλιάζει! Για να είμαι όμως περισσότερο δίκαιος με το παιχνίδι, ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

Η δομή του AOW δεν ξεφεύγει από τα πρότυπα του Heroes. Ο παίκτης ελέγχει και μετακινεί τον ή τους ήρωές του, διαχειρίζεται τα κάστρα του και επεκτείνεται στο χάρτη μέσα από μάχες. Το παιχνίδι έχει δύο πρώτες ύλες: τον χρυσό και το mana. Με το πρώτο οχυρώνει τα κάστρα, αγοράζει creatures κ.λπ., ενώ το δεύτερο χρειάζεται για τα spells του. Τα βασικά κτίρια που θα συναντάτε στο χάρτη είναι, φυσικά, οι πόλεις (κάστρα). Αυτές διαφέρουν ως προς το μέγεθος αλλά και ως προς την εμφάνιση, ανάλογα με τη φυλή που κατοικεί σε αυτές. Μέσα στην πόλη έχετε τη δυνατότητα να την οχυρώσετε, να κάνετε upgrade, να οδηγήσετε στη μετανάστευση κατοίκους διαφορετικής φυλής (!), να τη λεηλατήσετε και να την καταστρέψετε. Επίσης, όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο, από τις πόλεις σας στρατολογείτε τα creatures που επανδρώνουν το στρατό σας. Τα creatures δεν έχουν έναν σταθερό ρυθμό παραγωγής, όπως τα Heroes, αλλά φτιάχνονται όποτε εσείς τα θελήσετε, πληρώνοντας φυσικά κάποιο χρηματικό αντίτιμο. Από εκεί και μετά, περιμένετε λίγους γύρους, ανάλογα με το level του



Ο χάρτης, όπου -C&C style- επιλέγετε το επόμενο βήμα σας.



Ο βασικός χάρτης του παιχνιδιού.

creature. Προσέξτε, όμως! Μπορείτε να "παραγγείλετε" μόνο ένα creature κάθε turn, γεγονός που κάνει τη δημιουργία κάποιου καλού στρατού εξαιρετικά αργή υπόθεση.

Για να γίνω περισσότερο σαφής, επιτρέψτε μου να αναφέρω ένα παράδειγμα: Κάθε στρατός έχει στη διάθεσή του 8 slots, τα οποία μπορεί να γεμίσει με creatures (μόνο ένα creature σε κάθε slot, όμως, όπως στο Disciples). Εστω ότι θέλετε να γεμίσετε τα slots σας με creatures μέγιστου level, π.χ. τις Astra των Highmen. Δεδομένου ότι βρίσκεστε στην κατάλληλη πόλη (και αυτό γιατί οι μικρές/μεσαίες πόλεις δεν υποστηρίζουν τα creatures ανώτατου level), θα πρέπει αρχικά να κάνετε install το συγκεκριμένο unit στην πόλη, περιμένοντας κάποια turns, και μετά να περιμένετε εκ νέου 3 turns για την παραγωγή του - και είναι μόλις το πρώτο από τα 8 units! Καταλαβαίνετε λοιπόν ότι πρόκειται για μία διαδικασία που από κάποιο σημείο και μετά καταντά κουραστική. Βέβαια, τα creatures χαμηλότερου level είναι πολύ πιο γρήγορα στην παραγωγή τους αλλά, από την άλλη, είναι σχεδόν άχρηστα (Cannon Fodder) στο πεδίο της μάχης.

Γενικά, η διαχείριση του παιχνιδιού δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Εκτός από τα χρήματα που ζητούνται για την παραγωγή των creatures χρειάζονται και άλλα για τη συντήρησή τους, με αποτέλεσμα, για να είστε στη θέση να διαθέτετε δύο-τρεις ισχυρούς στρατούς, να πρέπει να ελέγχετε μία ολόκληρη αλυσίδα από κάστρα (ή/και mines, farms κ.λπ., που δίνουν χρυσό). Αλλιώς, το κοντέρ του χρυσού θα γράφει μείον και κάποια στιγμή τα creatures σας θα σας εγκαταλείψουν. Επίσης, δεν μπορείτε να χτίσετε κτίρια στις πόλεις σας, αφού το μοναδικό που προσφέρει η επιλογή Upgrade είναι η πόλη να υποστηρίζει creatures επόμενου level. Κοινώς, δεν θα



Η εφαρμογή ορισμένων spells είναι από τα καλύτερα εφέ που θα δείτε.

βιώσετε τα συναισθήματα του Heroes3, όπου η πόλη σας ξεκινούσε κυριολεκτικά από ένα ερείπιο και μετατρεπόταν σε ένα περήφανο κάστρο. Στο Age of Wonders κυριαρχεί μια στασιμότητα στο συγκεκριμένο τομέα, στοιχείο που μειώνει δραστικά τις όποιες θετικές εντυπώσεις είχαν δημιουργηθεί στον -απαιτητικό πάντα- παίκτη.

DUNGEONS - CAVERNS

Ο,τι βλέπετε αρχικά στο χάρτη δεν είναι και το μοναδικό μέρος που μπορείτε να επισκεφθείτε. Κάτω από την επιφάνεια της γης υπάρχει ένας ολόκληρος κόσμος, είτε ανάλογος με αυτόν της επιφάνειας, δηλαδή με κάστρα, ορυχεία κ.λπ. (Caverns, -αναλόγως με τα Dungeons του Heroes3), είτε με τη μορφή Dungeons, τα οποία εξερευνάτε με σκοπό την εύρεση -φυσικά- artifacts. Επίσης, θα συναντήσετε διάφορα έξτρα κτίρια, όπως Shipyards, πύργους όπου μπορείτε να αγοράζετε spells, σπηλιές τεράτων, ερειπωμένα κάστρα, Builders Guild, από όπου μπορείτε να αγοράσετε κατασκευές "τρελές" για την εποχή, και γενικά πολλά και διαφορετικά κτιριάκια, που δίνουν μια όμορφη γεύση στο συχνά άνοστο gameplay.

ΜΑΧΕΣ

Το πλέον ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ τμήμα του τίτλου. Βλέποντας την οθόνη στην πρώτη μάχη του στο AOW, ειλικρινά δεν πίστευα στα μάτια μου. Γραφικά βγαλμένα από την περασμένη εικοσαετία! Απειροελάχιστα sprites να αντιπροσωπεύουν τις μονάδες σε έναν τεράστιο χάρτη με οπτική σχεδόν κάτοψης. Ποτέ μα ποτέ δεν έθετα τα δυνατά γραφικά ως προϋπόθεση για την αξιολόγηση ενός strategy (και μόνο), αλλά όχι και έτσι. Στο μυαλό μου συνειρμικά ήρθαν μερικοί από τους αγαπημένους μου τίτλους, όπως τα X-Com, το Colonization, το Lords of the Realm, με τα αστεία για

ΠΕΡΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΩΝ

Το συγκεκριμένο ένθετο είναι κάτι που ήθελα να γράψω εδώ και πολλούς μήνες, αλλά δεν το κατάφερνα εξαιτίας περιορισμένου χώρου στα άρθρα μου. Οπως καταλαβαίνετε από τον τίτλο, έχει να κάνει με τις βαθμολογίες των παιχνιδιών στα reviews, οι οποίες, σύμφωνα με μερικούς φίλους, είναι χαμηλές. Δεν πρόκειται περί απολογίας, απλά θα προσπαθήσω να εξηγήσω το σκεπτικό μου σε όσους δεν το έχουν καταλάβει. Αποψή μου, λοιπόν, είναι ότι οι βαθμολογίες στις οποίες σας έχει καλομάθει το "PC Master" είναι ιδιαίτερα υψηλές! Εχοντας δει σχεδόν όλα τα γνωστά strategy και driving games (οι αγαπημένες μου κατηγορίες, ιδίως η πρώτη) πιστεύω ότι οι βαθμολογίες πρέπει ΠΑΝΤΑ να είναι αυστηρές, και αυτό γιατί απλά μόνο ένα σχετικά μικρό ποσοστό παιχνιδιών πράγματι αξίζει κάθε δεκάρα από τα λεφτά του. Αν δεχτώ, π.χ., ότι ορισμένα games στα οποία έβαλα βαθμολογία κάτω από 90% άξιζαν περισσότερο τότε, σε συνδυασμό με τα συνήθη 90+ του "PCM" (ένας από τους λόγους που εργάζομαι στο "PCM" είναι η δημοκρατικότητά του. Δεν πρόκειται να "κάψει" καμία άποψη, ακόμα και αν αυτή το κριτικάρει. Ο Βαγγέλης, άλλωστε, ξέρει πως ό,τι γράφω είναι ΠΑΝΤΑ για το καλό του αγαπημένου μου περιοδικού, το οποίο αγόραζα από πιτσιρίκι), θα ήταν σαν να σας προτείναμε να αγοράσετε ΟΛΑ ανεξαιρέτως τα games που βρίσκονται στις σελίδες μας, θα ήταν σαν να σας λέγαμε ότι όλα αξίζουν και βρίσκονται σχεδόν στο ίδιο "must be bought" επίπεδο! Και μη βρεθεί κανείς να ισχυριστεί ότι έτσι και αλλιώς θα τα αγοράσετε όλα πειρατικά, γιατί η άποψη αυτή απλά είναι μη σοβαρή, άρα και μη συζητήσιμη. Η βαθμολογία πρέπει να είναι το μέσο το οποίο ξεχωρίζει το ΣΚΑΡΤΟ από το ΜΕΤΡΙΟ, το ΚΑΛΟ από το ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ, το ΣΟΥΠΕΡ από το ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑ. Αν από κάποιο άρθρο, π.χ., βγάλατε το συμπέρασμα ότι ένα παιχνίδι είναι πολύ καλό, δεν θα κολλήσετε στο 2,3 ή 4% επιπλέον, που πιστεύετε ότι έπρεπε να πάρει.

Πρόσφατα δημοσιεύτηκαν τα αποτελέσματα των games που ψηφίσατε ως καλύτερα. Ε, λοιπόν, ποτέ δεν ένιωσα περισσότερο δικαιωμένος. Πρώτο strategy το AOE2, στο οποίο και είχα βάλει την υψηλότερη προσωπική βαθμολογία, πρώτο rally φυσικά το Colin MacRae, όπως υποστήριζα και στο σχετικό review, και καλύτερο game το Starcraft, για το οποίο όσοι παρακολουθούν τα άρθρα μου ξέρουν τα συναισθήματά μου. Αλλού θέλω να καταλήξω πάντως και όχι σε προσωπικούς επαίνους. Φανταστείτε λοιπόν να ακολουθούσα την πολιτική του 90-άνω σε όλα τα άρθρα μου. Να 90-κάτι για το Caesar, να 90-φεύγα για το Settlers, να 90-βάλε για το KKND2, κ.ο.κ. Ποια βαθμολογία τότε θα ήταν δίκαιη για παιχνιδάρες όπως τα Starcraft, AOE2 και Colin MacRae, τα οποία εσείς άλλωστε ψηφίσατε ως καλύτερα όλων των εποχών; Μήπως το 106%; Η βαθμολογία πρέπει ΠΑΝΤΑ να είναι σχετική, να δείχνει τις διαφορές μεταξύ των games και όχι απλά να ικανοποιεί την πώρωση καθενός. Αυτά τα ολίγα είχα να γράψω πάνω σε ένα θέμα που ίσως να σηκώνει πολύ περισσότερη συζήτηση (το "PCM" πάντως δείχνει να συμφωνεί, αφού τείνει να γίνει περισσότερο αυστηρό). Η άποψη του καθενός, πάντως, είναι ευπρόσδεκτη και αναμένεται με μεγάλο ενδιαφέρον.

την εποχή μας γραφικά αλλά το -ακόμα- απίστευτο gameplay, και κάπως ηρέμησα, προσδοκώντας κάτι ανάλογο να ισχύει και για το AOW. Μάταια, όμως. Αυτό που με ενόχλησε πιο πολύ δεν ήταν τα γραφικά αλλά το γεγονός ότι η στρατηγική που μπορούσε να εφαρμοστεί στις μάχες ήταν απλώς τυπική. Ευτυχώς που δίνεται η δυνατότητα για automatic combat, που κατ' εμέ -πιστέψτε με- είναι πιο ενδιαφέρουσα στην παρακολούθηση από την αντίστοιχη turn-based tactical! Σε αυτή την περίπτωση, ανοίγει ένα παράθυρο για κάθε στρατό που απεικονίζει τις μονάδες, ο δε υπολογιστής (με πολύ υψηλό AI, είναι αλήθεια) πολεμά μόνος του, καταλήγοντας πάντα σε λογική έκβαση. Στα θετικά των μαχών, πάντως, καταγράφονται τα ποικίλα War Machines (πολιορκητικοί κριοί, καταπέλτες, βαλλίστρες κ.λπ.) καθώς και η λογική που της χαρακτηρίζει. Συγκεκριμένα, δεν μπορείτε να κυριεύσετε οχυρωμένη πόλη, αν δεν διαθέτετε μηχανή που να γκρεμίζει τα τείχη ή ιπτάμενα units, που απλά τα αγνοούν. Πάλι καλά!

HEROES - SKILLS - SPELLS

Δίχως αμφιβολία, οι ήρωες και τα skills τους είναι το δυνατότερο κομμάτι του AOW. Σημειώστε ότι ο ήρωας με τον οποίο θα ξεκινήσετε την campaign μένει μαζί σας μέχρι το τέλος (όποιο και αν είναι αυτό...), κάτι που σημαίνει ότι θα ανέβει πολλά levels και θα αποκτήσει άφθονα νέα skills. Εκτός από τα τυπικά και αναμενόμενα Archery, Marksmanship, Leadership, Spell Casting κ.λπ., θα συναντήσετε μία πλειάδα από ενδιαφέροντα skills, όπως Turn Undead (προφανές), First Strike (χτυπά πρώτος στην turn-based μάχη), Grass Concealment (αυτό είναι που λέμε "τα κάνει αόρατα"!) και ΠΟΛΛΑ ακόμη skills, που στο σύνολό τους συνθέτουν ίσως τον πληρέστερο κατάλογο που έχει εμφανιστεί ποτέ σε παιχνίδι στρατηγικής. Το πρόβλημα είναι ότι, παρ' ότι θα αποκτήσετε τόσα skills, σπάνια θα νιώσετε την ικανοποίηση της 100% αποτελεσματικής χρήσης τους, και αυτό λόγω των απαράδεκτων μαχών που προανέφερα.

Κάτι παρόμοιο ισχύει για τα spells, τα οποία είναι επίσης άφθονα (και κάτι περισσότερο) και συχνά κομμάτι εφετζίδικα, αλλά σε καμία περίπτωση δεν συγκρίνονται με αυτά του Heroes, κυρίως από άποψη λειτουργικότητας (να φανταστείτε ότι τελείωσα το campaign των Keepers έχοντας χρησιμοποιήσει spells το πολύ πέντε φορές!). Οσο για τα artifacts που θα βρείτε, κινούνται σε μία μετριότητα και επίσης ωχριούν απελπιστικά συγκρινόμενα με τα αντίστοιχα του Heroes 3.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Δυστυχώς, το Age of Wonders δεν ήταν αυτό που περίμενα. Σίγουρα δεν είναι κακό, αλλά σε κάθε περίπτωση δεν είναι κάτι που αξίζει τα λεφτά του. Οσο για το αν είναι ο διάδοχος των Heroes, ούτε καν το συζητώ, αφού και μόνο η σύγκριση πληγώνει θανάσιμα τα αριστουργήματα της New World Computing. Πιστεύω πως δεν προσφέρει τίποτα καινούριο σε κάποιον φίλο των turn-based strategies και το συνιστώ μόνο στους φανατικούς οπαδούς των Warlords, αφού έχει πολλά κοινά σημεία με αυτά. Δεν μπορώ να καταλάβω, πάντως, πώς οι του ξένου Τύπου το βαθμολόγησαν ακόμα και με -το απίστευτο- 95%, βαθμολογία που αυτόματα το κατατάσσει στα all time classics. Το σίγουρο πάντως είναι ότι διαθέτει αρκετά θετικά στοιχεία, τα οποία όμως στο σύνολό τους δεν επαρκούν για να του δώσουν την απαραίτητη ώθηση. Το προτείνω μόνο στους φανατικούς των fantasy themed strategies που δεν έχουν κάτι καλύτερο να κάνουν... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	76
ΑΝΤΟΧΗ	70

72



Καλούτσικο fantasy turn-based strategy, που όμως δεν ενδείκνυται για έναν απαιτητικό παίκτη. Κρίμα η αναμονή...

LE MANS 24 HOURS

Rally Le Mans 24 ωρών. Η υπέρτατη πρόκληση για οδηγούς και κατασκευαστές αυτοκινήτων. Ο τερματισμός θεωρείται επιτυχία. Μία νίκη στο Le Mans είναι ικανή να σε καθιερώσει στο δύσκολο κοινό των αγώνων αυτοκινήτου. Απαιτείται κάθε ικμάδα δυνάμεων και ικανοτήτων των οδηγών και απόλυτη συγκέντρωση για 24 ώρες. Η νέα παραγωγή από την Infogrames φιλοδοξεί να μας βάλει στη θέση του οδηγού. Για να δούμε αν θα τα καταφέρει...

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
spirov@mailcity.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98 (τα NT δεν υποστηρίζονται) 32MB RAM 4x CD-ROM drive 4MB PCI/AGP κάρτα γραφικών, Direct 3D compatible 300MB στο σκληρό (και επιπλέον για τα saves) DirectX 6.1

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Πριν να ξεκινήσω την παρουσίαση του παιχνιδιού, θα ήθελα να κάνω μια μικρή αναφορά στο θεσμό. Το Rally Le Mans 24 ωρών ξεκίνησε το 1923. Από τότε μέχρι σήμερα, μία νίκη στο Le Mans είναι το όνειρο όλων όσοι συμμετέχουν σε αυτό. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι θεωρείται από πολλούς ως η "μητέρα" όλων των αγώνων, λόγω των πολυεθνικών και των πολυπληθών συμμετοχών και βέβαια του βαθμού δυσκολίας του αγώνα. Κλείνοντας αυτή την αναφορά, αξίζει να σημειωθεί ότι ο "διατηρητής της παράδοσης", όπως λέει και το manual του παιχνιδιού, είναι το Automobile Club de l'Ouest.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ...

Αμέσως μετά την εγκατάσταση η πρώτη εντύπωση που δημιουργείται δεν είναι ξεκάθαρη. Η εισαγωγή είναι εκπληκτική, καθώς περιλαμβάνει σκηνές από πραγματικούς αγώνες, και η μουσική επένδυσή της πολύ καλή. Είναι πολύ γρήγορη (όπως και οι αγώνες άλλωστε) και ανεβάζει την αδρεναλίνη στα ύψη, δημιουργώντας την κατάλληλη ατμόσφαιρα γι' αυτού του είδους τα παιχνίδια. Βέβαια, επειδή είναι σχετικά μεγάλης διάρκειας και ίσως σας κουράσει, πατώντας το πλήκτρο Esc μπορείτε να την περάσετε. Πάντως, αξίζει τουλάχιστον μία φορά να τη δείτε όλη. Το αρνητικό στοιχείο του τίτλου είναι ότι δεν υπάρχει multiplayer, κάτι αδιανόητο για racing game, καθώς η ύπαρξή του αυξάνει την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Καλό οποιοδήποτε πρωτάθλημα (ακόμα και αν αυτό είναι το Le Mans), αλλά αν δεν υπάρχει η δυνατότητα για κόντρες με τους κολλητούς, το παιχνίδι χάνει σημαντικό μέρος της αξίας του. Ας προχωρήσουμε, όμως, στο...

MENU ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το αρχικό menu αποτελείται από 6 επιλογές: Le Mans 24 Hours, Arcade, Championship, Driver History, Options και Quit Game.

Le Mans 24 Hours: Ο θρυλικός (όχι ο Ολυμπιακός... ο άλλος) αγώνας μάς παρουσιάζεται μέσω αυτής της επιλογής. Η απόλυτη κούρσα ενάντια σε χρόνο και αντιπάλους. Ξεκινάτε με μόνο δύο αυτοκίνητα της κατηγορίας GT2 (η "χαμηλή" κατηγορία) και σκοπός σας είναι να ολοκληρώσετε όσο περισσότερους γύρους μπορείτε εντός 24 ωρών (ναι, καλά διαβάζετε). Αν κάνετε τους πιο πολλούς γύρους στην κατηγορία σας, τότε είστε νικητής αυτής της κατηγορίας και, βέβαια, αν κάνετε τους πιο πολλούς γύρους από όλους, είστε ο





Χωρίς σχόλια...

απόλυτος νικητής του Le Mans. Ας σας εξηγήσω τώρα τι σημαίνει το "24 ωρών". Ολοι οι αγώνες του Le Mans διαρκούν 24 ώρες. Επειδή όμως είναι αδύνατον να παίζετε για 24 ώρες συνέχεια, υπάρχει επιλογή πριν από την έναρξη του αγώνα με την οποία ρυθμίζετε πόση διάρκεια θα έχει ο αγώνας. Ετσι το παιχνίδι θα "επιταχύνει" το χρόνο των 24 ωρών, ώστε να ταιριάξει με το χρόνο που επιλέξατε. Ενδιαφέρουσα επιλογή είναι και αυτή των 24 ωρών, δηλαδή μπορείτε να ρυθμίσετε το παιχνίδι να διαρκέσει 24 πραγματικές ώρες και... όποιος αντέξει!!! Καλά ντε, μην αγχώνεστε, κανείς δεν θα σας "ζητήσει" να παίξετε 24 ώρες συνεχόμενες. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν δώσει τη δυνατότητα αποθήκευσής του όταν βρίσκεστε στα pits. Προτού ξεκινήσετε, μπορείτε να κάνετε Qualify προκειμένου να διεκδικήσετε κάποια καλύτερη (από τη 16η) θέση ή να ξεκινήσετε κατευθείαν, φυσικά από τη 16η θέση. Συνεχίζουμε με την...

Arcade: Πρόκειται για μία πιο "λάιτ" εκδοχή των αγώνων. Εδώ υπάρχουν 3 επιλογές. Μπορείτε να αγωνιστείτε σε 6 Challenge Cups με τον εξής "απλό" τρόπο: Ενώ παίζετε στην πρώτη πίστα, αν βγείτε πρώτοι, ξεκλειδώνεται η επόμενη πίστα καθώς και κάποιο αυτοκίνητο (καλύτερο προφανώς). Αν δεν βγείτε πρώτοι, ξαναπαίζετε την ίδια πίστα. Αν κατακτήσετε και τα 6 Challenge Cups, τότε, και μόνο τότε (οι γνώστες θα καταλάβουν), αποκτάτε πρόσβαση σε νέα. Βέβαια, επειδή είτε είμαι αργός είτε οι άλλοι τρέχουν σαν δαιμονισμένοι και χωρίς να κάνουν κανένα λάθος, δεν κατάφερα να πάρω και τα 6. Η επόμενη επιλογή είναι η Time Attack, στην οποία, προφανώς, τρέχετε ενάντια στο χρόνο. Στο τέλος συγκρίνονται οι χρόνοι σας με αυτούς των άλλων οδηγών και βγαίνει ο νικητής. Και εδώ η νίκη "επιτρέπει" την πρόσβαση σε άλλο αυτοκίνητο. Υπάρχει και η επιλογή Practice, της οποίας η λειτουργία είναι προφανής. Πρέπει να τονίσω ότι τα αυτοκίνητα που ξεκλειδώνετε στο Arcade δεν είναι διαθέσιμα στο Le Mans. Πολύ σημαντικό είναι και το γεγονός ότι στο Arcade οι συνθήκες που επικρατούν στον αγώνα επηρεάζουν πολύ λιγότερο τη συμπεριφορά του αυτοκινήτου από ό,τι στο...

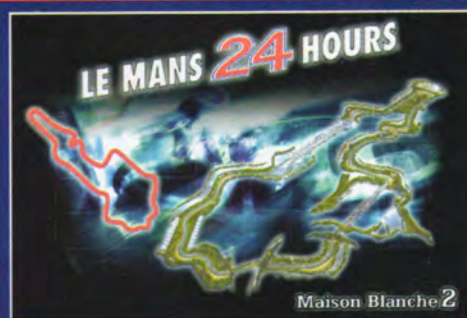
Championship: Εδώ τρέχετε σε συγκεκριμένες πίστες στο πλαίσιο ολόκληρης σαιζόν (όπως και στο Arcade) και βέβαια με πολύ μεγαλύτερη δόση ρεαλισμού από ό,τι στο Arcade. Και εδώ ξεκινάτε με δύο αυτοκίνητα, τα "φτωχά" GT2, και ανάλογα με τις επιδόσεις σας θα ανέβετε στις κατηγορίες GT1 και Prototype (όπου τα αυτοκίνητα είναι... ποιήματα). Καθώς θα "εξελίσσεστε", θα ανταμείβεστε και σε αυτήν την επιλογή με πρόσβαση σε νέα αυτοκίνητα, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιείτε και στους αγώνες του Le Mans, στους οποίους θα τρέχετε μετέπειτα. Αυτό, βέβαια, προϋποθέτει να έχετε επιλέξει Endurance. Αν δοκιμάσετε τη Sprint, τότε "απλώς" τρέχετε :).

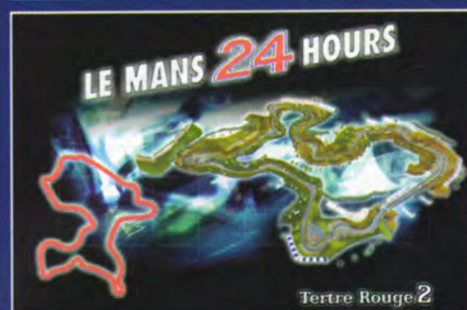
Αυτές είναι οι βασικές επιλογές του παιχνιδιού με τις οποίες εκτυλίσσεται η δράση. Οι υπόλοιπες επιλογές περιέχουν βοηθητικές λειτουργίες, για την καλύτερη οργάνωση του τίτλου. Η **Driver's History** δείχνει τους καλύτερους χρόνους σε κάθε πίστα και κρατά και τα δικά σας "επιτεύγματα" στην οδήγηση. Επίσης, εδώ υπάρχουν και τα Load/Save και Start New Game του παιχνιδιού. Εδώ θα βρείτε ακόμα και το πρόγραμμα των αγώνων, την παρουσίαση δηλαδή του δρόμου προς την καταξίωση. Η **Options** περιλαμβάνει όλες τις επιλογές για τη βελτίωση των γραφικών και του ήχου του παιχνιδιού ή για την ομαλοποίηση του gameplay (τοποθετώντας στο off κάποιες επιλογές των γραφικών) σε πιο αδύναμα μηχανήματα. Η τελευταία επιλογή είναι η **Quit Game**, της οποίας η λειτουργία είναι εμφανής :)

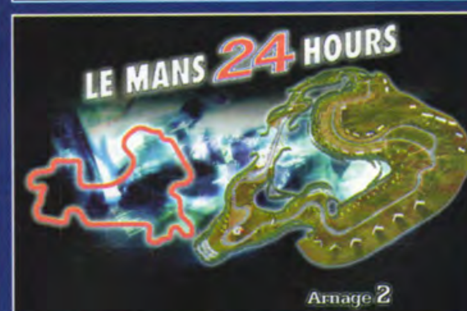
Αυτάάάάάά. Οπως θα διαπιστώσατε, τα racing modes που υπάρχουν είναι 3 και θα σας ικανοποιήσουν πλήρως. Αχ και να είχε και multiplayer! Παρ' όλα αυτά, η αντοχή του τίτλου παραμένει σε υψηλά επίπεδα, αφού σχεδόν με κάθε κατάκτηση πρώτης θέσης ή καλή εμφάνιση αποκτάτε πρόσβαση και σε νέο αυτοκίνητο ή νέα πίστα. Ετσι, ενώ στην αρχή οι επιλογές είναι περιορισμένες, μετά αυξάνονται σε αριθμό, ενώ θα συναντάτε δυσκολίες στην επιλογή του αυτοκινήτου που ταιριάζει στη δική σας οδήγηση. Τούτο διότι τα αυτοκίνητα έχουν συγκεκριμένες επιδόσεις σε 4 κατηγορίες (Speed, Acceleration, Handling, Brake), οι οποίες τα διαφοροποιούν τελείως μεταξύ τους.

Γενικά, θα ήθελα να σας δώσω μερικές συμβουλές: α) εξασκηθείτε αρκετά στο Amateur προτού περάσετε στο Pro-

ΜΕΡΙΚΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ









ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ





fessional, γιατί θα συναντήσετε αρκετά προβλήματα και δυσκολίες, β) δώστε προσοχή στο Car Setup, γιατί από αυτό εξαρτάται σε σημαντικό βαθμό η συμπεριφορά του αυτοκινήτου στον αγώνα (χαρακτηριστικό παράδειγμα: με low downforce έπιασα τελική περίπου 267 km/h και στην ίδια πίστα με high downforce έπιασα περίπου 220 km/h - μεγάλη διαφορά έτσι;). Αν με ακούσετε, έχει καλώς, αλλιώς εγώ το έκανα το καθήκον μου και αμαρτίαν ουκ έχω. Ας περάσουμε τώρα στα τεχνικά χαρακτηριστικά του τίτλου. Και ξεκινάμε από τα...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Καταρχήν, θα πρέπει να μείνετε ήσυχοι καθώς το παιχνίδι αναγνωρίζει όλες τις γνωστές 3D accelerated κάρτες γραφικών. Ετσι δεν είστε υποχρεωμένοι να αναζητάτε patches, προκειμένου να χαρείτε τα γραφικά του παιχνιδιού, τα οποία ομολογουμένως είναι πολύ καλά. Μπορεί να μην είναι κάτι το εξαιρετικό, σίγουρα όμως δεν θα σας απογοητεύσουν. Τα μοντέλα των αυτοκινήτων είναι σε γενικές γραμμές ικανοποιητικά, ωστόσο υπάρχουν στιγμές που τα βλέπετε να τετραγωνίζουν στις γωνίες. Προσωπικά βρήκα θετικό το γεγονός



Κάτι ξέχασα στα pits... Βενζίνη μάλλον;

ότι κατά τη διάρκεια του Loading της πίστας εμφανίζεται μια εικόνα της (πιθανώς αεροφωτογραφία) καθώς και μια σχηματική αναπαράστασή της, προκειμένου να πάρουμε μια ιδέα για το πώς ξεκινάει αυτή. Επίσης, μου άρεσαν ιδιαίτερα οι περιβάλλοντες χώροι, τα δέντρα, οι ουρανοξύστες και το zeppelin της Michelin. Βέβαια, αν κάποιος από εσάς δώσει μεγαλύτερη προσοχή στους χώρους εκτός πίστας από αυτήν που πρέπει, σύντομα θα βρεθεί εκεί (δηλαδή εκτός πίστας χεχε...), καθώς - όπως προανέφερα- το Le Mans είναι δύσκολος αγώνας και δεν υπάρχουν περιθώρια για λάθη. Πολύ καλή ως σκέψη είναι και η τοποθέτηση θεατών γύρω από τις πίστες, οι οποίοι μάλιστα σας φωτογραφίζουν την ώρα που περνάτε. Το αρνητικό, βέβαια, είναι ότι είναι δισδιάστατοι, αλλά μην τα θέλουμε και όλα δικά μας. Στους νυχτερινούς αγώνες έχετε το νου σας στον ουρανό. Οχι, δεν πρόκειται να δείτε κάποιο UFO (την εποχή που φτιαχνόταν το παιχνίδι, ο αγαπητός αρχισυντάκτης μάς εκτόξευε προς Ανατολή και όχι προς τη Γαλλία, όταν καθυστερούσαμε τα άρθρα), αλλά διάφορα πυροτεχνήματα που φωτίζουν τον ουρανό. Ικανοποιητική είναι και η αναπαράσταση των τεχνικών της ομάδας σας κάθε φορά που μπαίνετε στα pits. Ναι, υπάρχουν και αυτά, και χρειάζονται γιατί μερικές πίστες είναι αρκετά μεγάλες. Η αναπαράσταση του ουρανού είναι πολύ καλή και θα εντυπωσιαστείτε από τις αποχρώσεις που θα δείτε καθώς ο ήλιος θα ανακλάται στην επιφάνεια του αυτοκινήτου σας. Αυτό όμως που με τρέλανε ήταν η νύχτα και η βροχή. Η οδήγηση τη νύχτα είναι απόλαυση. Οι φωτοσκιάσεις είναι υπέροχες και το φως από τους προβολείς του αυτοκινήτου απλώς ό,τι καλύτερο έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Ρεαλιστικότατη απόδοση του φωτισμού (ο δρόμος φωτίζεται όπως ακριβώς από τη μικρή σκάλα ενός αυτοκινήτου). Η μοναδική ένσταση που έχω σε αυτό το σημείο αφορά στο ότι το φως είναι πολύ αδύναμο, καθώς μέχρι να συνηθίσει κάποιος το φωτισμό, έχει χάσει πολύτιμο χρόνο (καλό θα ήταν να "πειράξετε" λίγο και το brightness της οθόνης σας). Και φτάνω στη βροχή, την οποία θεωρώ ίσως την καλύτερη δουλειά που έγινε στο παιχνίδι. Η βροχή είναι εκεί... χωρίς να είναι. Τι εννοώ; Βλέπετε τις σταγόνες της βροχής καθώς και το πιτσίλισμα που κάνουν οι ρόδες του αυτοκινήτου, "νιώθετε" ότι βρέχει, αλλά δεν σας "ενοχλεί" καθόλου. Δεν μειώνει την ορατότητα, δεν είναι κουραστική και δεν αλλοιώνει το σκηνικό. Επίσης, πέφτουν και κεραυνοί. Αν καταφέρετε να συνηθίσετε το φωτισμό, θα αγαπήσετε τη νυχτερινή οδήγηση, αν δε μπορέσετε να μείνετε στο δρόμο, θα λατρέψετε τη βροχή. Ας δούμε τώρα τι μας προσφέρει ο...

ΗΧΟΣ

Κατά την ταπεινή μου γνώμη, ο ήχος είναι το πιο δύσκολο σημείο κατά την αξιολόγηση ενός racing game. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι δεν αφήνει περιθώρια για πειραματισμούς. Κατά την πλοήγηση στα μενού, τα μουσικά θέματα που ακούγονται είναι ικανοποιητικά. Κατά τη διάρκεια του αγώνα, όμως, η κατάσταση δεν είναι και τόσο καλή. Το μόνο που ακούγεται είναι οι ήχοι από τους κινητήρες των αυτοκινήτων. Φωτεινή εξαίρεση αποτελούν τα εφέ των χειροκροτημάτων από τους θεατές, καθώς και οι ήχοι από τα διάφορα καιρικά φαινόμενα (όχι πάντα). Πάντως, ο ήχος του κινητήρα είναι πολύ καλός, με εξαίρεση αυτόν της εξάτμισης, ο οποίος είναι λίγο περίεργος κατά την αλλαγή της ταχύτητας. Μάλλον με πολυβόλο θα τον παρομοίαζα. Πάντως, στον τομέα του ήχου υπάρχει ένα κορυφαίο θετικό στοιχείο: Οταν σε πλησιάζει κάποιος από πίσω, τον καταλαβαίνεις γιατί ακούς τον ήχο της μηχανής του. Αυτό και μόνο το στοιχείο κάνει τον ήχο αναπόσπαστο κομμάτι του παιχνιδιού. Ισως αυτός να είναι ο λόγος που όλα τα άλλα ηχητικά εφέ έχουν χαμηλή ένταση κατά τη διάρκεια του αγώνα. Πάντως, εκτός του κινητήρα ακούγονται και οι σπινιές, τα τετακέ και τα τρακαρίσματα. Αισθητή κάνει την παρουσία του και ένας σχολιαστής, ο οποίος χρησιμοποιεί αρκετές ατάκες, πολλές από τις οποίες είναι πετυχημένες. Είναι όμως λίγο... "προβληματικός"



Πού θα μου πάτε, θα σας φτάσω...

για τους Ελληνες οδηγούς. Τι εννοώ; Για να κάνω προσπέραση πάνω σε στροφή, έμπαινα από την εσωτερική και χρησιμοποιούσα λίiiiiγο από το χώρο του αυτοκινήτου που προσπερνούσα χτυπώντας το πλάγια, προκειμένου να μη βγω εκτός πίστας. Τότε αναρωτιόταν διαρκώς αν ήταν αναγκαία αυτή η κίνηση από μέρους μου. Και βέβαια ήταν, αφού ήθελα να βγω πρώτος. Γενικά, πάντως ο ήχος του Le Mans είναι τυπικός για racing game, "ελαφρώς" εμπλουτισμένος στα εφέ ίσως για να διαφοροποιηθεί από τους συνηθισμένους.

GAMEPLAY/ΕΘΙΣΜΟΣ

Εδώ βρίσκεται ίσως το δυνατότερο σημείο του τίτλου. Το αυτοκίνητο ανταποκρίνεται πολύ καλά στις εντολές του χειριστή, τόσο στις μικρές όσο και στις μεγάλες ταχύτητες. Το μόνο πρόβλημα που διαπίστωσα έχει να κάνει με το βαθμό ρεαλισμού του παιχνιδιού. Οσο οδηγείτε σε ευθεία, δεν σας δημιουργείται έντονα η αίσθηση της υπερβολικής ταχύτητας (ρεαλιστικότατο στοιχείο αυτό), όταν όμως φτάσετε στην κλειστή στροφή μετά την ευθεία, τότε θα διαπιστώσετε πως στροφή 180 μοιρών με ταχύτητα άνω των 130 km/h δεν παίρνεται ούτε με προσευχές στον Υψιστο. Πάντως, το παιχνίδι είναι γρήγορο και δημιουργεί μεγάλες εντάσεις, καθ' ότι η διαφορά μεταξύ 9ης και 16ης θέσης απέχει μόνο κατά ένα λάθος οδήγησης. Μην επαναπαύεστε, λοιπόν, γιατί, αν χαλαρώσετε, σύντομα θα βρεθείτε πάλι να τους κυνηγάτε όλους και βέβαια τότε θα σας "φταίει" σίγουρα το πληκτρολόγιο ή το παιχνίδι. Γεγονός είναι ότι αν το ανοίξεις, δεν ξεκολλάς. Ακόμα και εγώ, που δεν είμαι λάτρης των racing games, κόλλησα. Είναι πολύ εύκολο στο χειρισμό, αλλά πολύ εθιστικό. Θα καταβάλετε πάρα πολλή προσπάθεια προκειμένου να καταφέρετε να οδηγήσετε καλύτερο αυτοκίνητο (παίρνοντας μεταγραφή σε άλλη ομάδα, όπως αυτές που... δεν κάνει ο ΠΑΟ χεχε!!!) και να θεωρηθείτε άξιοι να αντεπεξέλθετε στις δυσκολίες ενός πρωταθλήματος ή του ίδιου του Le Mans, χωρίς να βλέπετε δηλαδή μπλε σημαίες να κυματίζουν (κάνε στην άκρη, εμείς τρέχουμε, δεν πάμε με πρώτη ταχύτητα, και άλλα τέτοια σχόλια μπορεί να κάνουν οι άλλοι για εσάς). Οσον αφορά στο ρεαλισμό, αυτός εξαρτάται από το επίπεδο δυσκολίας που έχετε επιλέξει. Το Amateur είναι η χαρά του αρχάριου, όπως φανερώνει και το όνομά του. Χαλάνε μόνο τα αυτοκίνητα των αντιπάλων και η συμπεριφορά του αυτοκινήτου δεν αλλάζει σημαντικά με τις διαφοροποιήσεις του καιρού (με την προϋπόθεση να έχετε διαλέξει τα σωστά λάστιχα). Αν, όμως, θεωρήσετε τους εαυτούς σας τόσο ικανούς, ώστε να παίξετε στο Professional, τότε ετοιμαστείτε για μια τελείως διαφορετική πρόκληση. Τα αυτοκίνητα των αντιπάλων είναι καλύτερα, ενώ θα πρέπει να δίνετε μεγαλύτερη προσοχή στις καιρικές συνθήκες που επικρατούν στην εκάστοτε πίστα. Πλέον το Car Setup γίνεται "must" πριν από κάθε πίστα. Ακόμη ένα στοιχείο ρεαλισμού αφορά στο ότι τα αυτοκίνητα που εγκαταλείπουν δεν εξαφανίζονται (και αυτά) ως διά μαγείας, αλλά αφού περάσει τουλάχιστον ένας γύρος (μέχρι δηλαδή να πάνε οι υπεύθυνοι και να τα μετακινήσουν). Γενικότερα, δεν θα σας πρότεινα να ασχοληθείτε αμέσως με το Professional. Αν δεν με πιστεύετε, κάνετε το ακόλουθο πείραμα: Προσπαθήστε να οδηγήσετε το αυτοκίνητο με λάθος λάστιχα στη βροχή. Αν καταφέρετε να ολοκληρώσετε έναν γύρο χωρίς να σας γίνουν τα νεύρα κουρέλια [εννοείται πως παντός είδους ηρεμιστικά απαγορεύονται :)], παρακαλώ θερμά να μου στείλετε με e-mail τον τρόπο που το κάνατε. Θέλετε και άλλο ρεαλισμό; Αν κάποιος χάνει λάδια (για αυτοκίνητα μιλάω, κύριε Κράτσα, όχι για εσάς... αχ, μη, ωχ, άουτς, φτάνει...:(), αυτά θα μείνουν σχεδόν καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα στην πίστα, καθιστώντας το σημείο εκείνο δυσκολότερο από ό,τι ήταν. Ενώ οι πίστες είναι αρκετές (και υπάρχουν αγώνες που τρέχετε ανάποδα σε κάποιες από αυτές), εντούτοις έχουν μικρή διάρκεια. Για να ολοκληρωθεί ο αγώνας χρειάζεται να κάνετε 10 γύρους. Αν ήταν λιγότεροι, δεν θα έπρεπε να ελπίζετε σε καλή θέση, γιατί δεν θα προλαβαίνατε. Ομως, κάθε γύρος διαρκεί κατά μέσο όρο από 1,5 έως 2,5 λεπτά. Αυτό σημαίνει 15 με 20 λεπτά μεγαλύτερη διάρκεια για κάθε αγώνα. Θα νιώσετε τα δάχτυλά σας να ιδρώνουν και τις αρθρώσεις να πιάνονται (μετά από ώρα, βέβαια) και θα παρακαλάτε να τελειώσει ο αγώνας. Βέβαια, όταν αυτός τελειώσει, όχι μόνο δεν θα ξεκουραστείτε, αλλά θα βιάζεστε να ξεκινήσετε τον επόμενο.



ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Είναι πασιφανές πως η δουλειά που έκανε η Infogrames σε αυτόν τον τίτλο είναι πολύ καλή. Σίγουρα το παιχνίδι δεν είναι τέλειο. Εχει μικρές ατέλειες που επηρεάζουν τη συνολική εικόνα του. Κυριότερο μειονέκτημά του είναι η απουσία multiplayer. Είναι κρίμα για ένα τόσο καλό παιχνίδι να δεσμεύει τον παίκτη σε μοναχικό παιχνίδι. Ξεπερνώντας αυτή την ατέλεια, ο τίτλος μπορεί άνετα να σταθεί δίπλα στα άλλα racing games που κυκλοφορούν και να αποσπάσει σημαντική μερίδα του αγοραστικού κοινού. Αν είστε fans των racing games, σας το προτείνω ως καλή επιλογή. Οι υπόλοιποι κάνετε ένα test drive και δεν θα χάσετε...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	71
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	83

86

Οχι τέλειο, αλλά σίγουρα αξίζει της προσοχής σας. Αν είχε και multiplayer...

EARTHWORM JIM 3D

Μετά τον Super Mario και τον Πρίγκιπα της Περσίας, άλλος ένας κλασικός ήρωας, ο Earthworm Jim, περνά στην τρίτη διάσταση. Το ηρωικό σκουλήκι θα πάρει για ακόμα μία φορά το όπλο του και θα προσπαθήσει να νικήσει όχι μόνο τους αντιπάλους που θα συναντήσει μέσα στα επίπεδα του παιχνιδιού αλλά και το καταπληκτικό Rayman 2, που κατέχει μέχρι στιγμής τα πρωτεία στα παιχνίδια του είδους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY/VIS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P133 με επιταχυντή 3D ή P166 χωρίς, 75MB στο σκληρό δίσκο

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το πρώτο παιχνίδι με ήρωα τον Earthworm Jim κυκλοφόρησε το 1994. Ηταν ένα κλασικό platform, όμως το πρωτότυπο σενάριο, τα πολύχρωμα γραφικά και το αμίμητο χιούμορ του το ξεχώρισαν από το σωρό και του έδωσαν μια ιδιαίτερη θέση στην καρδιά των gamers. Τα επόμενα χρόνια επικράτησε μια πραγματική σκουληκομανία, που κορυφώθηκε με την κυκλοφορία του Earthworm Jim 2. Ο φίλος μας έγινε τηλεοπτικό καρτούν από τη Warner Bros, ενώ κυκλοφόρησαν παιχνίδια και άλλα αξεσουάρ με θέμα τις περιπέτειές του. Τα τελευταία χρόνια ο πανικός γύρω από το διάσημο σκουλήκι καταλάγιασε. Η εκπομπή του στην τηλεόραση κόπηκε και ο αριθμός των sites στο δίκτυο που ασχολούνταν με τον Τζιμάκο περιορίσθηκε αισθητά. Παράλληλα, η Shiny Entertainment, η εταιρία που δημιούργησε τον Jim, πούλησε τα δικαιώματα της σειράς στη VIS. Οι καινούριοι ιδιοκτήτες, όπως ήταν επόμενο, προσπάθησαν να βρουν έναν τρόπο να ανανεώσουν το ενδιαφέρον του κοινού για τον σκουληκοήρωα. Ετσι, τον ξεκόλλησαν από τις δύο διαστάσεις, του φούσκωσαν τα μπράτσα με πολύγωνα και τον έριξαν σε έναν μυστηριώδη, τρισδιάστατο κόσμο...



ΕΝΑ ΣΚΟΥΛΗΚΙ ΜΕ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ

Στο πρώτο επεισόδιο της σειράς, μια περίεργη στολή πέφτει ουρανοκατέβατη στο κεφάλι του Jim και τον μετατρέπει από ένα απλό σκουλήκι σε σούπερ ήρωα. Η πρώτη του αποστολή είναι να σώσει την πεντάμορφη πριγκίπισσα WHN από τα νύχια της σατανικής Queen Slug for a butt... Τα καταφέρνει μετά κόπων και βασάνων και, όπως συμβαίνει σε τέτοιες περιπτώσεις, την ερωτεύεται σφόδρα. Αρχίζει να ουρλιάζει σαν λύκος και ορμά να την αγκαλιάσει, αλλά, εντελώς απροσδόκητα, την τελευταία στιγμή μια αγελάδα πέφτει πάνω στην πριγκίπισσα και την κάνει χαλκομανία... Ο φτωχός Jim αποχωρεί περίλυπος. Κι εκεί που νομίζεις ότι όλα τελείωσαν, ο Jim επιστρέφει, βουτά την κορόνα που είχε πέσει από την πριγκίπισσα και γίνεται καπνός!

Στην αρχή του δεύτερου επεισοδίου παρακολουθούμε τις προσπάθειες του Jim να πείσει την πριγκίπισσα (στο μεταξύ έχει γίνει καλά) να τον παντρευτεί... Ωστόσο εκείνη διατηρεί τις επιφυλάξεις της. Ηξερε βέβαια πως κάποτε μια πριγκίπισσα είχε παντρευτεί έναν βάτραχο. Αλλά να παντρευτεί ένα

σκουλήκι, το πιο ταπεινό και σιχαμερό από όλα τα πλάσματα; Τελικά πείθεται, αλλά την κρίσιμη στιγμή παρεμβαίνει ο παλιός εχθρός του Jim, ο Psycrow, ο οποίος απάγει την πριγκίπισσα εκ νέου και την οδηγεί στα λημέρια του, για να την κάνει δική του. Ο Τζιμάκος, όπως θα καταλάβατε, τρέχει να τη σώσει, και επακολουθεί ένας γενικός χαμός... Ομολογώ πως δεν πολυκατάλαβα τι γίνεται ακριβώς, πάντως στο τέλος ο Jim, ο Psycrow και η πριγκίπισσα μεταμορφώνονται και οι τρεις σε... αγελάδες!

Το τρίτο μέρος της σειράς ξεκινά με τον Jim να παίζει αμέριμνος το ακορντεόν του. Εντελώς ξαφνικά του πέφτει στο κεφάλι ένα ψυγείο και τον κάνει ένα με το χώμα. Και σαν να μην έφτανε αυτό,



Ο χοντρο-Roswell είναι ζόρικος και θα δυσκολευτείτε να τον βγάλετε από τη μέση.

πάνω στο ψυγείο προσγειώνεται λίγα δευτερόλεπτα αργότερα μια αγελάδα. Αυτό ήταν! Ο φουκαράς ο Jim παθαίνει νευρικό κλονισμό και πέφτει σε κώμα. Ο μόνος τρόπος να σωθεί είναι να περιπλανηθεί στα μονοπάτια του μυαλού του και να βρεθεί αντιμέτωπος με τους φόβους και τις ανησυχίες του. Βλέπουμε λοιπόν μια πρωτότυπη σεναριακή ιδέα, που μοιάζει σε πολλά σημεία με τα πρότυπα που καθιέρωσε ο Terry Pratchet με τη σειρά Discworld. Πράγματι, οι ακραίες και σχεδόν γελοίες καταστάσεις στις οποίες θα μπλεχτεί ο ήρωας σατιρίζουν την καθημερινή ζωή και σε πολλά σημεία κάνουν τον παίκτη να σκεφτεί.

ΔΡΑΣΗ

Το κεφάλι του Jim χωρίζεται σε τέσσερις περιοχές, που ουσιαστικά αποτελούν τα επίπεδα του παιχνιδιού. Οι δύο από τις περιοχές αυτές παίρνουν τα ονόματά τους από συναισθήματα (Φόβος, Χαρά) και οι άλλες δύο από εγκεφαλικές λειτουργίες (Μνήμη, Φαντασία). Στην αρχή μόνο η Μνήμη είναι ανοικτή, και για να ξεκλειδώσετε τα άλλα επίπεδα θα πρέπει να μαζέψετε τα λεγόμενα "χρυσά μυαλά" και τις πράσινες χάντρες που θα βρείτε πεταμένες από δω κι από κει. Η δομή του παιχνιδιού λοιπόν είναι ορθόδοξη και τυπική για platform. Τα επίπεδα είναι καλοσχεδιασμένα και χορταστικά, με πληθώρα διαφορετικών εχθρών αλλά και γρίφους που θα πρέπει να λύσετε. Το χιούμορ είναι διάχυτο και αυτό φαίνεται τόσο από τα ονόματα των εχθρών όσο και από τις αποστολές που θα πρέπει να φέρετε εις πέρας. Για παράδειγμα, στο πρώτο επίπεδο, τη Μνήμη, θα πρέπει να βρείτε και να επιστρέψετε το εσώρουχο ενός στρατηγού, ενώ στο δεύτερο, τη Χαρά, θα πρέπει να ελευθερώσετε τον Βασιλιά Πίκλα, προτού οι αιμοβόροι ιδιοκτήτες των fast foods τον χρησιμοποιήσουν στα hamburgers!

Ο Jim είναι ένα σκουλήκι προικισμένο με υπερφυσικές ικανότητες. Εκτός από τις καθιερωμένες κινήσεις (τρέξιμο, άλμα, κύλιση, σκαρφάλωμα) ο Jim έχει στη διάθεσή του μια κίνηση που θα βρείτε και στο Jazz Jackrabbit: Αν κατά τη διάρκεια ενός άλματος πατήσετε το πλήκτρο που έχετε επιλέξει για το άλμα ακόμα μία φορά, το κεφάλι του Jim μετατρέπεται σε ελικόπτερο, γεγονός που σας επιτρέπει να μείνετε στον αέρα για περισσότερο χρονικό διάστημα. Φυσικά, όσο εντυπωσιακές κι αν είναι οι κινήσεις του σκουληκιού, οι εχθροί δεν θα τρομάξουν, και μην περιμένετε να το βάλουν στα πόδια από μόνοι τους. Πρέπει να βάλετε κι εσείς ένα χεράκι. Στην προσπάθεια αυτή καθοριστικό ρόλο θα παίξουν τα όπλα του παιχνιδιού, τα οποία παρουσιάζουν αξιοθαύμαστη ποικιλία. Ας δούμε μερικά από αυτά:

1. Μαστίγιο: Εργαλείο πολλαπλών χρήσεων, αγαπημένο όπλο του θρυλικού αρχαιολόγου Indiana Jones αλλά και κορυφαίου στελέχους γνωστού περιοδικού. Οσο κι αν σας φανεί παράξενο, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο Jim θα βρεθεί και στους δύο προαναφερθέντες ρόλους, αφού θα συναντήσει στο δρόμο του κάποιους εργάτες που χρειάζονται ενθάρρυνση (κάποιοι



Δοκιμάστε τα φασόλια, σπεσιαλιτέ του παιχνιδιού, προσοχή όμως στις παρενέργειες.

άλλοι χρησιμοποιούν εδώ τον όρο "ψυχολογική υποστήριξη"), προκειμένου να κάνουν σωστά τη δουλειά τους. Αφήστε στην μπάντα τα όποια κωλύματά σας (κοινωνικής ή πολιτικής προέλευσης) και μη διστάσετε να το χρησιμοποιήσετε!



2. Standard Blaster: Το εγχειρίδιο του παιχνιδιού το αναφέρει χαρακτηριστικά ως "Standa-da-da-da-da-dard Blaster", γεγονός που φανερώνει ότι αν έχετε πατημένο το Fire θα πυροβολείτε αυτόματα. Μοναδικό μειονέκτημά του το μικρό πεδίο βολής. Ωστόσο, με αυτό το όπλο έχετε άπειρες σφαίρες, που εκτοξεύονται με πολύ γρήγορο ρυθμό.

3. Egg Chucker: Ενα από τα πιο αστεία όπλα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Εκτοξεύει αυγά, τα οποία, αν δεν βρουν το στόχο τους, γίνονται... ομελέτα! Το όπλο αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να γίνετε sniper. Αρα, αν το



Πρόσωπο με πρόσωπο με τον σατανικό Psycrow.

EARTHWORM JIM 3D



Το εσώρουχο του στρατηγού MOO-Silini αστράφτει από καθαριότητα.

έχετε στην κατοχή σας, επιλέξτε οπτική γωνία πρώτου προσώπου. Χρησιμοποιήστε τις σφαίρες σας με σύνεση, γιατί δεν έχετε απεριόριστο αριθμό.

4. Cleaver Gun: Ιπτάμενο χασαπομάχαιρο. Φανταστείτε το σαν μπούμερανγκ, μια και, αφού χτυπήσει το στόχο του, γυρίζει πίσω. Δεν υπάρχει πιθανότητα να σας τραυματίσει, καθώς ο Jim το μαζεύει αυτόματα. Από τα πιο ισχυρά και αιμοβόρα όπλα του παιχνιδιού, αφού αποκεφαλίζει όποιον βρεθεί στο δρόμο του.

5. Gnome Gun: Εκτοξεύει... καλικάντζαρους, οι οποίοι, αμέσως μόλις απογειώνονται, ορμάνε προς το στόχο κουνώντας χέρια-πόδια. Αλλο ένα όπλο "μπαμ και κάτω", οπότε, στο δωμάτιο με το εσώρουχο, όπου θα το βρείτε για πρώτη φορά, μη διανοηθείτε να χρησιμοποιήσετε το blaster σας.

6. Apollo 13: Τηλεκατευθυνόμενες ρουκέτες, που θα συναντήσετε για πρώτη φορά στην αναμέτρησή σας με τον Psycrow, στο τέλος του πρώτου επιπέδου. Για να τις χρησιμοποιήσετε θα πρέπει πρώτα να τις μαζέψετε, ενώ μπορείτε να κουβαλάτε μόνο δύο κάθε φορά. Είναι σημαντικό να ξέρετε να τις χρησιμοποιείτε σωστά αλλά και να μπορείτε να τις αποφύγετε, αφού και ο Psycrow χρησιμοποιεί το ίδιο όπλο. Θα επανέλθω αργότερα στο Apollo 13 και στη μάχη με τον Psycrow γενικά, γιατί τη θεωρώ από τα δυσκολότερα σημεία του παιχνιδιού, αλλά για να καταλάβετε καλύτερα πού εντοπίζεται η δυσκολία αυτή θα πρέπει πρώτα να διαβάσετε σχετικά με το χειρισμό του παιχνιδιού.

Αρκετά πρωτότυπα είναι και τα διάφορα αξεσουάρ που θα βρείτε στο δρόμο σας και θα κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη. Για παράδειγμα, υπάρχουν μπαλόνια ηλίου, που θα σας κάνουν ανάλαφρους, και κονσέρβες με φασόλια, που, αν τις καταβροχθίσετε, θα παρατηρήσετε μεγάλη βελτίωση του άλματός σας. Ξέρετε, οι προωστικές δυνάμεις...

Ο JIM ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟΝ ΚΑΘΡΕΦΤΗ

Το γραφικό περιβάλλον της περιπέτειας δεν έχει να παρουσιάσει κάποια τεχνολογική καινοτομία. Αντίθετα, μάλιστα, θυμίζει παλιότερες εποχές και τις πρώτες προσπάθειες που είχαν γίνει για τρισδιάστατη απεικόνιση. Παρ' όλα αυτά, οι "παρανοϊκοί" συνδυασμοί χρωμάτων που έχουν επιλεγεί, η ποικιλία των εχθρών και το χιούμορ των δημιουργών, που επεκτείνεται και στη σχεδίαση του σκηνικού, κατορθώνουν να καλύψουν την προηγούμενη αδυναμία και να πείσουν τον παίκτη πως βρίσκεται πράγματι μπλεγμένος μέσα στο κεφάλι του Jim. Το οχυρό-στάβλος, η θάλασσα με τα... τηγανιτά αυγά και οι πατάτες που επιπλέουν σαν να ήταν κορμοί δέντρων αποτελούν θαυμάσια σκηνοθετικά ευρήματα και τυπικά δείγματα της φαντασίας και του ταλέντου των σχεδιαστών. Ο ίδιος ο πρωταγωνιστής δείχνει να απολαμβάνει το καινούριο σώμα του. Προχωρά καμαρωτός κουνώντας τους ώμους στο ρυθμό της μουσικής και, όταν έρθει η ώρα να τραβήξει το όπλο του, κάνει χαρακτηριστικές γκριμάτσες, που βγάζουν άφθονο γέλιο. Οσο για τους αντιπάλους του σκουληκιού, αν και δεν έχουν σχεδιαστεί με λεπτομέρεια και σε κάποια κοντινά πλάνα φαντάζουν χοντροκομμένοι, ο τρόπος με τον οποίο κινούνται και οι αστείες πόζες που παίρνουν, όταν πεθαίνουν, εξισορροπούν πλήρως τις τεχνικές ατέλειες που συναντώνται και σε αυτό τον τομέα. Ειδικά οι "μεγάλοι κακοί", που θα συναντήσετε στο τέλος κάθε επιπέδου, είναι ελεεινοί και τρισάθλιοι, αληθινοί "βασιλιάδες της παρακμής", οι δε ύπουλες κινήσεις τους θυμίζουν πολλές φορές -όχι τυχαία- πρόσωπα της διεθνούς πολιτικής σκηνής.

Ευχάριστη έκπληξη αποτελεί η μουσική που ακούγεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχουν κομμάτια για όλα τα γούστα, από country μέχρι heavy metal, που τις περισσότερες φορές ταιριάζουν απόλυτα με τη δράση στην οθόνη και συντελούν στη διαμόρφωση της κωμικής ατμόσφαιρας του παιχνιδιού. Θα ήθελα να κάνω ειδική αναφορά στο κομμάτι που ακούγεται κατά την αναμέτρησή σας με τους αντάρτες-σκαντζόχοιρους στην αίθουσα όπου θα βρείτε το εσώρουχο του στρατηγού. Δυνατοί μεταλλικοί ήχοι και φωνή που θυμίζει έντονα τον Bruce Dickinson κυριεύουν τον παίκτη και τον κάνουν να παρακαλά να μην τελειώσουν ποτέ οι αντίπαλοι!



Ετοιμος να αντιμετωπίσει τους φόβους του, στο επίπεδο Fear...

Θετικές ήταν οι εντυπώσεις μου και από τα ηχητικά εφέ του EWJ3D. Τόσο οι εκρήξεις όσο και οι κραυγές που βγάζουν οι πρωταγωνιστές είναι αρκετά καλής ποιότητας. Εντόπισα όμως δύο αδυναμίες, που εμποδίζουν τον τίτλο να πάρει μεγαλύτερη βαθμολογία στην κατηγορία Ηχος. Η πρώτη έχει να κάνει με τις ομιλίες: Οπου υπάρχουν, είναι βέβαια απολαυστικές και ταιριάζουν με



την προσωπικότητα του χαρακτήρα που μιλά. Ετσι, ο ψυχοπαθής Jim έχει φωνή που παραπέμπει στον Austin Powers, ενώ ο Psycrow εκφράζεται με βραχνούς και υποχθόνιους τόνους. Ομως δεν συνοδεύονται όλοι οι διάλογοι από ομιλία και είναι πράγματι κρίμα, αφού είναι έξυπνα γραμμένοι και, αν είχαν δραματοποιηθεί, θα έδιναν στο παιχνίδι μια άλλη διάσταση... Και τώρα η δεύτερη αδυναμία: Δοκίμασα το EWJ3D σε δύο κάρτες ήχου, που είναι μάλλον οι πιο συνηθισμένες αυτή την εποχή (SB 16, SB 64 PCI). Με την μεν 16άρα δεν αντιμετώπισα κανένα απολύτως πρόβλημα, αλλά όταν δοκίμασα την 64άρα, η μουσική ήταν πολύ δυνατά σε σχέση με τα ηχητικά εφέ. Το αποτέλεσμα ήταν να ακούγεται ένα πανδαιμόνιο. Δυστυχώς, δεν υπάρχει τρόπος να ρυθμιστούν οι παράμετροι αυτές μέσα από το παιχνίδι, οπότε έκλεισα εκνευρισμένος τα ηχεία μου.



Μην αφήσετε με τίποτα το σκοινί, αν δεν θέλετε να γίνετε ομελέτα.

ΣΥΡΘΕΙΤΕ, ΕΡΠΕΤΑ ΜΟΥ

Τα πλήκτρα που χρησιμοποιεί το EWJ3D δεν είναι πολλά, και δεν χρειάζεται να καταβάλετε μεγάλη προσπάθεια για να τα συνηθίσετε. Εξάλλου, μπορείτε να επιλέξετε τα πλήκτρα που σας βολεύουν μέσα από τη σχετική επιλογή του κυρίως menu. Ωστόσο, η κάμερα μέσα από την οποία βλέπετε τη δράση έχει πάρα πολύ κακές τοποθετήσεις. Υπάρχουν φορές που δεν βλέπετε τους αντιπάλους σας και άλλες που κάποιο αντικείμενο μπαίνει μπροστά και δεν βλέπετε ούτε το χαρακτήρα σας! Υπάρχει βέβαια η δυνατότητα να φέρετε την κάμερα στο σημείο όπου επιθυμείτε, αφού μπορείτε να την περιστρέψετε γύρω από τον κατακόρυφο άξονα και να κάνετε zoom σε τρεις διαφορετικές θέσεις. Το πρόβλημα είναι ότι θα πρέπει συνεχώς να προσαρμόζετε τις ρυθμίσεις σας, κάτι που καταντά εκνευριστικό μετά λίγες ώρες παιχνιδιού. Οι προγραμματιστές προσπάθησαν ακόμα να απεικονίσουν τη δράση με περιστρεφόμενες κάμερες. Η προσπάθειά τους αυτή στέφθηκε όμως με... παταγώδη αποτυχία, αφού, αν συνυπολογίσετε ότι η κίνηση του Jim είναι screen relative, αντιλαμβάνεστε ότι δεν υπάρχουν πολλά περιθώρια για ακριβείς κινήσεις. Χαρακτηριστικό παράδειγμα που βγάζει στην επιφάνεια την αδυναμία αυτή είναι η αναμέτρηση με τον "μεγάλο κακό" στο τέλος κάθε επιπέδου. Εδώ ο Jim καβαλά τη "γουρούνα" του -που θυμίζει jet ski- και προσπαθεί να συγκεντρώσει και τις εκατό χάντρες που βρίσκονται στο δωμάτιο. Ο κακός, βέβαια, για να δικαιολογήσει το ρόλο του, δεν θα κάτσει με σταυρωμένα χέρια, αλλά θα προσπαθήσει να κλέψει τις χάντρες και να τις κρατήσει για λογαριασμό του. Και οι δύο μονομάχοι μπορούν να μαζέψουν και να εκτοξεύσουν Apollo 13, που, αν βρουν το στόχο τους, θα κάνουν το θύμα να πετάξει μερικές από τις χάντρες που είχε μαζέψει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Εδώ απαιτείται λεπτός χειρισμός, τόσο για να μαζέψετε τις χάντρες και τις ρουκέτες, όσο και για να αποφύγετε τις βολές του αντιπάλου. Θυμηθείτε ότι οι Apollo 13 είναι τηλεκατευθυνόμενες, και η κρίσιμη μανούβρα πρέπει να γίνει την τελευταία στιγμή. Με τις κάμερες του EWJ3D το εγχείρημα γίνεται απελπιστικά δύσκολο, τόσο που δεν θα συνιστούσα το παιχνίδι σε ευέξαπτους χαρακτήρες, αφού ο κίνδυνος να προκαλέσετε ζημιά στο αγαπημένο -και ακριβοπληρωμένο- PC σας είναι ορατός... Το ίδιο πρόβλημα σε μικρότερο βαθμό παρατηρείται και όταν θέλετε να κάνετε κάποιο άλμα, αφού είναι αρκετά δύσκολο να υπολογίσετε το σημείο όπου θα προσγειωθείτε.



Ο Βασιλιάς ζει και πρωταγωνιστεί στην πίστα "Are you hungry tonight?".

ΒΑΛΤΕ ΕΝΑ ΣΚΟΥΛΗΚΙ ΣΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΣΑΣ!

Εκπληξη προκαλεί το μέγεθος που απαιτεί το EWJ3D για πλήρη εγκατάσταση: μόλις 75MB! Μάλιστα, αν θέλετε, μπορείτε να παίζετε και χωρίς το CD. Απλά, δεν θα ακούτε τα κομμάτια audio του παιχνιδιού. Ακόμα, αν για οποιονδήποτε λόγο βαρεθείτε το soundtrack του παιχνιδιού, μπορείτε να βάλετε οποιονδήποτε μουσικό CD στο drive και το παιχνίδι θα επιλέξει τραγούδια από εκεί.

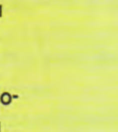
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το EWJ3D είναι ένα καλό παιχνίδι, που θα μπορούσε να συναγωνιστεί επάξια το Rayman, αν οι προγραμματιστές ήταν πιο προσεκτικοί στις τοποθετήσεις της κάμερας. Ακόμα κι έτσι, όμως, καταφέρνει να κρατήσει τον παίκτη για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη, χάρη στο κλασικό σκουληκο-χιούμορ του (που έχει μια δόση παιδικής αφέλειας, σε καμιά περίπτωση όμως δεν είναι φθηνό και με κλισέ) και των θαυμάσιων σκηνοθετικών ευρημάτων του. Αν δεν είστε φανατικοί του είδους και θέλετε να έχετε ένα 3D platform στη συλλογή σας, προτιμήστε το Rayman 2. Αν όμως είστε πιστοί υποστηρικτές του Jim ή ασχολείστε με τέτοιου είδους παιχνίδια, τρέξτε να το αγοράσετε - και, όπως λέει και ο Βασιλιάς της Τηγανιτής Πατάτας: May the Sauce be with you!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	65
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΧΙΟΥΜΟΡ	90

78



Αξιόλογη προσπάθεια μεταφοράς του Earthworm Jim σε τρισδιάστατο περιβάλλον. Είναι σίγουρο ότι θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους, απέχει όμως από το χαρακτηρισμό "πολύ καλό".

HINTS & TIPS

Γεια σας, φίλοι μου! Δηλώνω για δεύτερο τεύχος σερί παρών, έτοιμος να σας προμηθεύσω με ό,τι νεότερο κολπάκι κυκλοφορεί αυτό τον καιρό. Επειδή δεν είναι και τόσο εύκολο να βρίσκω κάθε 15 μέρες αρκετό υλικό για τις ανάγκες της στήλης, χρειάζομαι οπωσδήποτε και τη δική σας βοήθεια. Μην ολιγωρείτε, λοιπόν. Μπορείτε και εσείς να βάλετε το λιθαράκι σας -και το ονοματάκι σας, μην το ξεχνάμε- στις σελίδες αυτές. Περιμένω τα γράμματα και τα e-mails σας.

Ο Κλεπταποδόχος

THE SIMS

Ξεκινάμε με μερικά κολπάκια για τον πρώτο εξομοιωτή της καθημερινότητας! Ναι, καλά διαβάσατε. Για όσους δεν γνωρίζετε (μα, καλά, δεν διαβάζετε όλες τις στήλες του περιοδικού;), το θέμα του παιχνιδιού είναι ακριβώς αυτό που προανέφερα. Αν θέλετε λοιπόν κάποια βοήθεια στη διαχείριση της virtual καθημερινότητάς σας, πατήστε τα πλήκτρα Ctrl, Shift και C ενώ παίζετε, και δώστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς, ώστε να έχετε το ανάλογο αποτέλεσμα:



- **Klapaucius:** Σας δίνει $1.000.
- **water_tool:** Μετατρέψετε το σπίτι σας σε ένα νησί, περικυκλωμένο από νερό.
- **set_hour #:** Αλλάζετε την ώρα της ημέρας (όπου # θέτετε από 1 έως 24).
- **set_speed #:** Αλλάζετε την ταχύτητα του παιχνιδιού (από -1.000 μέχρι +1.000).
- **interests:** Αλλάξτε την προσωπικότητα και τα ενδιαφέροντα των Sims σας.
- **autonomy #:** Μετατρέπει το βαθμό προσωπικής σκέψης των Sims.
- **grow_grass #:** Αυτόματο μεγάλωμα του γρασιδιού (από 1 έως 150).
- **map_edit on/off:** Τροποποιήστε το χάρτη.
- **tile_info on/off:** Σας δείχνει (ή αντίστοιχα σας αποκρύπτει) πληροφορίες για το παιχνίδι.



- **log_mask:** Θέστε το γεγονός logging mask.
- **draw_all_frames on/off:** Απεικόνιση ή μη όλων των frames.
- **history:** Αλλάζει την ιστορία της οικογένειας.
- **edit_char:** Ανοίγετε την οθόνη δημιουργίας χαρακτήρα.
- **lot_size #:** Μετατρέπετε το κομμάτι γης σας (ανάλογα με το τι θα δώσετε για #).
- **!:** Επαναλαμβάνει το τελευταίο cheat.

ABOMINATION

Στη συνέχεια θα δείτε τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να εκμεταλλευθείτε ένα bug του παιχνιδιού αυτού προς όφελός σας. Πηγαίνετε στην επιλογή multiplayer και επιλέξτε new game. Οταν είστε στην οθόνη όπου ρυθμίζετε τα settings του παιχνιδιού, υπάρχει ένα μενού το οποίο σας επιτρέπει να θέσετε άπειρο οπλισμό στη διάθεσή σας. Ξεκινήστε το multiplayer παιχνίδι και μετά ακυρώστε το. Από κει και πέρα μπορείτε να φορτώσετε ένα αποθηκευμένο παιχνίδι ή να ξεκινήσετε ένα νέο και θα έχετε και σε αυτό άπειρο οπλισμό στη διάθεσή σας. Την ίδια διαδικασία θα πρέπει να ακολουθείτε κάθε φορά που θα ξεκινάτε ένα νέο παιχνίδι.



HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA

Βάλτε τα δερμάτινα ρούχα σας, ρίξτε στο πικάπ το δίσκο των "Steppenwolf" και βάλτε να παίζει το "Born to be Wild" δυνατά. Ταυτόχρονα φορτώστε το παιχνίδι, μια και πιθανότατα τα οικονομικά σας δεν επιτρέπουν την αγορά μιας πραγματικής μηχανής Harley Davidson. Αν θέλετε "extra" εξοπλισμό, μπορώ να σας εφοδιάσω με μόλις τρεις κωδικούς, οι οποίοι πιστεύω πως θα σας φανούν χρήσιμοι. Σημειώστε πως οι εν λόγω κωδικοί δεν λειτουργούν στο Practice Mode. Αν ενεργοποιήθηκαν, θα ακούσετε τον ήχο μια μηχανής που επιταχύνει. Αν πάλι θέλετε να ενεργοποιήσετε περισσότερους από έναν ταυτόχρονα, τότε μην πατήσετε Enter μετά τον πρώτο, αλλά το πλήκτρο Backspace.





- **Hedgehog0:** Ενεργοποιεί τα cheats.
- **Nogas:** Απειρη βενζίνη.
- **Classic:** Παίρνετε το μοντέλο 1956 KHK.

JAZZ JACKRABBIT 2: THE SECRET FILES

Αν και λίγο πιο παλιό αυτό το παιχνίδι, δεν έχουν δημοσιευθεί κωδικοί γι' αυτό. Ορίστε λοιπόν μερικοί καθώς και το αποτέλεσμά τους.

- **Jjgod:** God mode.
- **jjinv:** God mode (πάλι).
- **jjguns:** Αποκτάτε όλα τα όπλα.
- **jjammo:** Αποκτάτε όλο τον οπλισμό.
- **jjrush:** Sugar rush.
- **jjfly:** Μετατρέψτε τα αυτιά του ήρωά μας σε... ελικόπτερα!
- **jjk:** Αυτοκαταστραφείτε.



- **jjshield:** Αποκτάτε ασπίδα ενέργειας.
- **jjnext:** Πέρασμα στο επόμενο επίπεδο.
- **jjlight:** "Αλαφρώστε" λίγο το επίπεδο όπου βρίσκεστε.
- **jjbird:** Και τα πουλιά σάς βοηθάνε (μήπως ρίχνουν τις περίφημες βόμβες "coutsouliot";).
- **jjcoins:** Αποκτήστε επιπλέον νομίσματα.
- **jjgems:** Αποκτήστε επιπλέον gems.
- **jjending:** Επιστρέφετε στο κυρίως μενού.
- **jjq:** Κλείνετε το παιχνίδι και επανέρχεστε στα Windows.
- **jjmorph:** Μεταμορφώνεστε σε Spaz. Αν τον ξαναγράψετε, γίνεστε πουλί, ύστερα με τον ίδιο τρόπο βάτραχος και αν το γράψετε και τέταρτη φορά ξαναγίνεστε ο Jazz.
- **jjnxt:** Πηγαίνετε στο επόμενο επίπεδο.

LABYRINTH OF LIGHT

Ιδού και μερικοί κωδικοί για όσους από εσάς έχουν "χαθεί" στο "λαβύρινθο του φωτός". Πρόκειται για κωδικούς πρόσβασης στα αναγραφόμενα στην αρχή επίπεδα:

1	0180854400
2	0124061436
3	0001564540
4	0116129760
5	0337216760
6	0670755100
7	0622656474
8	0144419184
9	0490839620
10	1137029855
11	0195832962
12	0021147399
13	0223215104
14	1435947270
15	0096832545
16	1634959200
17	1329909957
18	0080731294
19	0234168704
20	0096101376
21	0084079436
22	0565369545
23	0369527410
24	0766105110
25	0016824452
26	0069661248
27	0807523290
28	0428282252
29	0330949960
30	0640228371
31	0121568714
32	0919748875

PANZER COMMANDER

Σας αρέσουν τα άρματα μάχης; Θα θέλατε κάποτε να οδηγήσετε ένα από αυτά; Προς το παρόν, αρκεστείτε στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Για να παρέμβετε εδώ θα πρέπει να τροποποιήσετε κάποιο αρχείο του παιχνιδιού. Καλό θα ήταν λοιπόν, προτού κάνετε οτιδήποτε, να κρατήσετε ένα backup του πρωτότυπου αρχείου "panzer.ini". Με τη χρήση ενός text editor ανοίξτε το ανωτέρω αρχείο και προσθέστε τη γραμμή TestCheat=True κάτω από τον τομέα που ονομάζεται SIM.



Επειτα από αυτό, πατώντας έναν από τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων, ενώ παίζετε, θα έχετε και το αντίστοιχο αποτέλεσμα.

- **Ctrl Space Delete:** Καταστρέφετε το όχημα που έχετε στο στόχαστρό σας.
- **Ctrl Space End:** Αυτοκαταστρφεστε!
- **Ctrl Space F12:** Κερδίζετε στην τρέχουσα αποστολή.
- **F12:** Χάνετε στην τρέχουσα αποστολή.

SEVEN KINGDOMS 2

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode γι' αυτό το παιχνίδι στρατηγικής, πρέπει απλώς να γράψετε !!##%%&& (μου θυμίζει κάτι βρισιές σε κόμικ, οι οποίες απεικονίζονται με παρόμοιο τρόπο). Η διαδικασία αυτή θα πρέπει να επαναλαμβάνεται για κάθε νέα αποστολή. Εάν γίνει σωστά, θα εμφανιστεί στην οθόνη το μήνυμα "Cheat codes enabled". Από εκεί και πέρα τα πράγματα είναι αρκετά απλά.

- **Ctrl και M:** Αποκαλύπτει όλο το χάρτη.
- **Ctrl και T:** Αποκτάτε απόλυτη τεχνολογική γνώση.

NERF ARENA BLAST

Ενα παιχνίδι δράσης, στο οποίο δεν έχετε για όπλα τα τελευταία θαύματα της τεχνολογίας, που εξολοθρεύουν τους πάντες και τα πάντα με μία κίνηση. Αντίθετα, βασικός εξοπλισμός σας είναι τα περίφημα πλαστικά τοξάκια. Για να ενεργοποιήσετε τα cheats αυτά, πατήστε πρώτα το πλήκτρο "~" (εννοείται χωρίς τα εισαγωγικά).

- **God:** God mode (τι περίεργη σύμπτωση).
- **Allammo:** Παίρνετε 999 βολές για όλα τα όπλα σας.
- **Fly:** Μπορείτε να πετάξετε.
- **Ghost:** Μπορείτε να περνάτε μέσα από τοίχους, σαν φαντάσματα.
- **Walk:** Απενεργοποιεί αυτομάτως τα προαναφερόμενα δύο cheats.
- **Behindview 1:** Αλλάζει την οπτική σε 3rd person.
- **Open [χάρτης]:** Ανοίγει το χάρτη που δώσατε.

Τα ονόματα των χαρτών είναι τα ακόλουθα:			
AR-Asteroid	Nerf-Plaza	PMX2-Luna	RR-Sequoia
AR-Barracuda	PM-Amateur	PMX-Asteroid	RR-Sky
AR-Luna	PM-Asteroid	PMX-Luna	SH-asteroid
AR-Orbital	PM-Barracuda	PMX-Orbital	SH-Barracuda
AR-Sequoia	PM-Champion	RR-Amateur	SH-Luna
AR-Sky	PM-Luna	RR-Asteroid	SH-Orbital
AR-Tut	PM-Orbital	RR-Barracuda	SH-Sequoia
Autoplay	PM-Sequoia	RR-Champion	SH-Sky
Entry	PM-Sky	RR-Luna	SH-Tut
Nerf	PM-Tut	RR-Orbital	





HINTS & TIPS



• **Ctrl και U:** Εναλλάσσει το mode του Immortal (=αθάνατος) King.
• **Ctrl και A:** Εναλλάσσει την εμφάνιση debug μηνυμάτων.
• **Ctrl και D:** Εναλλάσσει πληροφορίες για την τεχνητή νοημοσύνη (AI).
• **Ctrl και \:** Σας προσθέτει 1.000 μονάδες φαγητού.
• **Ctrl και C:** Σας προσφέρει 1.000 μονάδες θησαυρού.
• **Ctrl και Z:** Μπορείτε να χτίζετε τα κτίριά σας πιο γρήγορα.
• **Ctrl και ;:** Προσθέτει 10 επιπλέον κατοίκους στην πόλη που έχετε επιλέξει.
• **Ctrl και +:** Πλήρης ανάκτηση καυσίμων.
• **Alt, Ctrl και E:** Μειώνει τη φήμη σας κατά 10 μονάδες.
• **Alt, Ctrl και R:** Προσθέτει 10 μονάδες στη φήμη σας.
• **Alt, Ctrl και K:** Μειώνει κατά 20 μονάδες τη ζημιά στο κτίριο που έχετε επιλέξει.
• **Alt, Ctrl και J:** Αυξάνει κατά 20 μονάδες τη ζημιά στο κτίριο που έχετε επιλέξει.
• **Alt, Ctrl και X:** Σας μειώνει κατά 1.000 μονάδες το θησαυρό.
• **Alt, Ctrl και C:** Σας μειώνει κατά 1.000 μονάδες το φαγητό.

SOLDIER OF FORTUNE (DEMO)

Για το εν λόγω παιχνίδι θα έχετε σίγουρα βαρεθεί να διαβάζετε από το περιοδικό. Στο προηγούμενο τεύχος, μάλιστα, υπήρχε στο CD-ROM μας και το demo του. Τα παρόντα tips αφορούν σε αυτή την έκδοση, καθώς ακόμη δεν έχει κυκλοφορήσει η πλήρης. Πού ξέρετε, όμως, δεν αποκλείεται τα ίδια ακριβώς κόλπα να ισχύσουν και για την επερχόμενη full version.



Για να δώσετε τους κωδικούς που ακολουθούν, θα πρέπει πρώτα να ανοίξετε την κονσόλα. Πώς θα το κάνετε αυτό; Είναι πολύ απλό. Κάνετε δεξί κλικ στο αρχείο sof.exe και επιλέξτε "Create shortcut". Επειτα κάνετε δεξί κλικ στο shortcut που έχετε δημιουργήσει και επιλέξτε "Properties". Από εκεί αλλάξτε την command line του παιχνιδιού προσθέτοντας το εξής: +set console 1. (αφού τελειώσετε, θα πρέπει να δείχνει κάπως έτσι: c:\...\SOF Demo\sof.exe +set console 1). Πλέον στο παιχνίδι θα μπαίνετε στην κονσόλα πατώντας το πλήκτρο "~". Οι δε κωδικοί που μπορείτε να δώσετε είναι οι εξής:
• **God:** God Mode.
• **Noclip:** Περνάτε μέσα από τους τοίχους.
• **Notarget:** Οι εχθροί δεν σας βλέπουν.
• **Timescale.4:** Slow motion.
• **Givemoretutorial:** Παίρνετε ένα 44άρι όπλο.
• **Givesnipetutorial:** Παίρνετε ένα Sniper Rifle (όπλο ιδανικό για ελεύθερους σκοπευτές).

Μπορείτε ακόμη να δώσετε κάποιες από τις παρακάτω εντολές έτσι ώστε να ενεργοποιήσετε διάφορα αντικείμενα και όπλα.
• SPAWN ITEM_WEAPON_assault_rifle
• SPAWN ITEM_WEAPON_pistol
• SPAWN ITEM_WEAPON_pistol2
• SPAWN ITEM_WEAPON_rocketlauncher
• SPAWN ITEM_WEAPON_sniper_rifle
• SPAWN ITEM_WEAPON_shotgun
• SPAWN ITEM_AMMO_auto
• SPAWN ITEM_AMMO_rocket
• SPAWN ITEM_AMMO_shotgun
• SPAWN ITEM_AMMO_pistol
• SPAWN ITEM_AMMO_pistol2
• SPAWN ITEM_EQUIP_armor
• SPAWN ITEM_EQUIP_c4
• SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack
• SPAWN ITEM_EQUIP_grenade

SLAVE ZERO

Πατήστε το πλήκτρο T (Chat Key) ενώ παίζετε και εν συνεχεία δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:
• **/goodies:** Αναβαθμίζει τα όπλα σας.
• **/I win:** Κερδίζετε αμέσως την τρέχουσα αποστολή.
• **/big ass:** Σας βγάζει από το παιχνίδι.
• **/onass:** Πετάει τον παίκτη προς τα πίσω.
• **/ouch:** Πληγώνει τον παίκτη.
• **/Wilcox:** Τραντάζει τον παίκτη.
• **/3prong:** Εναλλάσσει τις σκιές (on/off).
• **/weezie:** Οι εχθροί σας σάς αγνοούν.
• **/mission [όνομα]:** Πηγαίνετε στην αποστολή που θέτετε ως όνομα. Στη συνέχεια βλέπετε μία λίστα με τις αποστολές αυτές:

CREDITS	M05_B	M11_C	MULTI_4_CORNERS
M00_INTRO	M06_A	M12_A	MULTI_ARENA
M00_STARTUP	M07_A	M12_B	MULTI_BOXOFUN
M01_A	M07_B	M12_C	MULTI_COMPLEX
M01_B	M07_C	M13_A	MULTI_DELTA_FAB
M02_A	M08_A	M13_B	MULTI_GRUDGEMATCH
M02_B	M08_B	M13_C	MULTI_HOUSEOFCHAN
M03_A	M08_C	M14_A	MULTI_JUNCTION
M03_B	M09_A	M14_B	MULTI_SLAYERTON
M03_C	M09_B	M14_C	MULTI_STREETS
M04_A	M09_C	M15_A	MULTI_THE_TOWER
M04_B	M11_A	M15_B	MULTI_TUNNELS
M05_A	M11_B	M15_C	





- SPAWN ITEM_EQUIP_light_goggles
- SPAWN m_nyc_ebum
- SPAWN m_nyc_mskinhead1

TZAR (DEMO)

Ακόμα μερικοί κωδικοί για την demo έκδοση παιχνιδιού. Και γι' αυτό το παιχνίδι έχετε ενημερωθεί σχετικά από το περιοδικό. Οπότε πάμε αμέσως να δούμε τους κωδικούς. Για να τους εισαγάγετε, πατήστε Enter για να ανοίξει το dialog box, δώστε τον κωδικό και ξαναπατήστε Enter για να τον ενεργοποιήσετε.

- **Hmprettypleasewithsugarontop:** Ενεργοποιεί το cheat mode.
- **Hmresign:** Χάνετε στο τρέχον board type.
- **Hmgod:** God Mode για όλη την επιλεγμένη μονάδα.
- **Hmnotech:** Έχετε στη διάθεσή σας όλη την τεχνολογία.
- **Hmbuildozer:** Κατασκευάζετε στη στιγμή κτίρια.
- **Hmpetleva:** Παίρνετε 10.000 μονάδες για κάθε πηγή.
- **Hmreveal:** Αποκαλύπτει ολόκληρο το χάρτη.
- **Hmnofog:** Απενεργοποιεί την ομίχλη της μάχης.

VIRUS 2000

Μπορεί τελικά ο περιβόητος "ιός του 2000" να μην προξένησε τις τεράστιες καταστροφές που όλοι προέβλεπαν, αλλά φαίνεται πως "χτύπησε" το χώρο των games, όπως φαίνεται από την ονομασία του παιχνιδιού. Αν θέλετε λοιπόν μερικά καλά "αντιβιοτικά", σας έχουμε μια σχετική λίστα. Μην ανησυχείτε, δεν χρειάζεται να τρέξετε στα φαρμακεία για να τα βρείτε. Απλώς γράψτε ένα από τα ακόλουθα ενώ παίζετε και θα έχετε την ανάλογη... θεραπεία!





- **CHEATSEQ:** Ενεργοποιεί όλα τα cheats.
- **HHROQTAT:** Παίρνετε επιπλέον όπλα.
- **CCHASERQ:** Αυτόματη επισκευή.
- **TERHSRER:** Πέρασμα του τρέχοντος επιπέδου.
- **HERHSORE:** Ολοκληρώνετε το επίπεδο στο οποίο βρίσκεστε.
- **QHEROEST:** Ολοκληρώνετε όλα τα επίπεδα.
- **HTARSPEC:** Επιπλέον φορτίο.

WORLD WAR II: G.I

Ακόμη ένα παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου από την GT, η υπόθεση του οποίου εξελίσσεται στα χρόνια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Εδώ θα βρείτε μερικούς κωδικούς οι οποίοι θα σας βοηθήσουν σημαντικά στην ολοκλήρωση της αποστολής σας.

- **Ww2god:** God Mode.
- **Ww2blood:** Παίρνετε όλα τα αντικείμενα.
- **Ww2level:** Περνάτε στο επόμενο επίπεδο.
- **Ww2rate:** Βλέπτε τα FPS (Frames Per Second).
- **Ww2matt:** Mad Cow Mode (ωχ, χτύπησαν και εδώ οι τρελές αγελάδες!).
- **Ww2showmap:** Σας δείχνει όλο το χάρτη.
- **Ww2ryan:** Άλλος ένας τρόπος να μπείτε σε God Mode.
- **Ww2clip:** Απενεργοποιεί το clipping (ψαλίδισμα).
- **Ww2debug:** Debug Mode PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
AGE OF EMPIRES 2	111
AGE OF WONDERS	116
ANNO 1602	110
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111
BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST	109
BATTLEZONE 2	115
BRAVEHEART	111
CARNIVORES	113
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	111
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	116
CLOSE COMBAT III	110
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	115
CUTTHROATS	115
DARKSTONE	110
DEER HUNTER 3	113
DELTA FORCE 2	114
DESCENT: FREESPACE 2	115
DRAKAN	109
DRIVER	115
DUNGEON KEEPER 2	109, 111
EXPANDABLE	111
FALCON 4.0	112
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	115
FIFA 2000	112
FINAL FANTASY VII	112,115
FLANKER 2.0	116
FORCE 21	114
FUTURE COP: LAPD	110
GP 500	116
GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969	109
GRAND THEFT AUTO 2	112
HALF-LIFE: OPOSSING FORCE	114
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE	111
HIDDEN AND DANGEROUS (FULL VERS.)	109
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE	113,114
JAGGED ALLIANCE 2	110
LEGO RACERS	113
LEGO ROCK RAIDERS	116
MIDTOWN MADNESS	109
MIGHT & MAGIC VI	115
MIGHT & MAGIC VII	110
MORTYR	116
NBA LIVE 2000	112
NEED FOR SPEED 4	113
NHL 2000	112
NOCTURNE	110,113
PHARAOH	114, 115
PREMIER MANAGER 99	109
QUAKE 3 ARENA	114
RAGE OF MAGES	107
RAGE OF MAGES 2	109
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	114
REVENANT	114
RESIDENT EVIL 2	115
RE-VOLT	110
SHADOW COMPANY	114
STAR TREK: HIDDEN EVIL	114
SYSTEM SHOCK 2	109
SWAT 3	113
TA KINGDOMS	109
TARZAN	114
TOMB RAIDER 4	114
TOY STORY 2	116
UNREAL TOURNAMENT	113
URBAN CHAOS	115
WHEEL OF TIME	116
X-WING ALLIANCE	110

FIFA 2000
STRATEGY GUIDE

"Από τη μια θάβεις το παιχνίδι στο συγκριτικό με το FIFA 99 και από την άλλη γράφεις οδηγό στρατηγικής γι' αυτό;" θα αναρωτηθείτε. Η αλήθεια είναι πως, μολονότι προτιμώ το FIFA 99 σε ό,τι αφορά το gameplay και το στυλ παιχνιδιού, το FIFA 2000 δεν παύει να είναι ένα εθιστικό παιχνίδι, που έχει απήχηση σε πολλούς παίκτες, και σίγουρα ένα μεγάλο κομμάτι αυτών θα δεχτούν με ευχαρίστηση τον παρόντα οδηγό. Άλλωστε, η διαίσθησή μου μού λέει πως στο άμεσο μέλλον θα σας φανεί χρήσιμος.

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



Αυτός ο οδηγός αποτελεί ένα συνονθύλευμα από tips, το απαύγασμα της εμπειρίας μου κατά την ενασχόλησή μου με τον τίτλο, κατηγοριοποιημένα ανάλογα με την περίπτωση. Για τη δική σας διευκόλυνση επισυνάπτω δύο δείκτες στο τέλος κάθε tip, έναν που αντιπροσωπεύει τη δυσκολία στη σωστή εκτέλεση κι έναν που εκφράζει τη γενική αξιολόγηση και χρησιμότητα της συμβουλής. Καταλαβαίνετε πως όσο μικρότερο είναι το πρώτο και μεγαλύτερο το δεύτερο νούμερο για ένα tip τόσο το καλύτερο για εσάς! Επίσης, να έχετε υπόψη σας πως, παρ' όλο που προσπαθώ να είμαι όσο πιο επεξηγηματικός μπορώ, πολλές φορές μπορεί να μην καταφέρετε να καταλάβετε το tip από την αρχή, οπότε θα χρειαστεί αρκετή εξάσκηση για να επιτύχετε. Ας μη σας κρατάω όμως άλλο με τις φλυαρίες μου, προχωρώ στο ψητό!

ΕΠΙΘΕΣΗ

• Το έχω πει και θα το επαναλαμβάνω μέχρι να σας δω να το εφαρμόζετε όλοι: ζιγκ-ζαγκ είναι το μυστικό πίσω από την ολοκλήρωση κάθε επέλασης. Τι εννοώ; Σε περίπτωση που θέλετε να παρακάμψετε μερικούς αμυντικούς με τον δικό σας επιθετικό, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι κατά μέτωπο επίθεση! Πολύ απλά, κατευθυνθείτε προς το μέρος τους και μόλις βρεθείτε σε απόσταση βολής (τάκλιν, ντε!), αρχίστε τα ζιγκ-ζιγκ (π.χ. αν επιτίθεστε προς τα αριστερά, κινηθείτε πάνω αριστερά, κάτω αριστερά κ.ο.κ.). Με αυτό τον τρόπο θα αποφύγετε σχεδόν κάθε τάκλιν που θα επιχειρήσει ο αντίπαλος, ενώ συχνά αποφεύγονται και τα τζαρτζαρίσματα. **Δυσκολία: 7, Αξιολόγηση: 8**

• Σε συνδυασμό με το ζιγκ-ζαγκ μπορεί να χρησιμοποιηθεί η στροφή 360 μοιρών (απλό πάτημα του Alt). Ένας τρόπος για να τη χρησιμοποιήσετε είναι (μόλις βρεθείτε κοντά στον αμυντικό με την μπάλα στα πόδια του παίκτη σας) να κατευθυνθείτε προς τα πίσω και μόλις κάνει να σας ακολουθήσει, να πατήσετε το συνδυασμό "μπροστά+Alt". Κατά πάσα πιθανότητα θα περάσετε από μέσα του και, αρχίζοντας το σπριντ, θα αποφύγετε και το ενδεχόμενο τάκλιν που θα ακολουθήσει! Αν τώρα προτιμάτε πιο ευθείες προσεγγίσεις, φροντίστε να εκτελείτε τη συγκεκριμένη ντρίπλα υπό γωνία (λ.χ. πάνω δεξιά κι όχι απλώς δεξιά), ώστε να επωφεληθείτε τα μέγιστα από αυτή. **Δυσκολία: 6, Αξιολόγηση: 8**

• Το παρατεταμένο πάτημα του Ctrl πάντα με εντυπωσίαζε ως ντρίπλα, αλλά πολύ σπάνια χρησίμευε. Δεν αποτελεί λύση όταν ο αμυνόμενος σας ακολουθεί κατά πόδας, ούτε πρόκειται να σας βοηθήσει στην αποφυγή τζαρτζαρισμάτων. Μόνο στα τάκλιν είναι χρήσιμο, αλλά και πάλι η αποτελεσματικότητά του είναι μικρότερη σε σχέση με αυτήν του ζιγκ-ζαγκ. **Δυσκολία: 7, Αξιολόγηση: 5**

• Σε σύγκριση με προηγούμενα FIFA είναι πολύ πιο αποτελεσματική η πάσα-τρύπα (εκτελείται με το Q). Προτιμάτε τη χρήση της στην περιοχή του κέντρου και σε μικρότερο βαθμό στη μεγάλη περιοχή του αντιπάλου. Ο λόγος; Συνήθως μέσα στη μεγάλη περιοχή οι παίκτες σας φυλάσσονται man-to-man και δεν πρόκειται να κάνουν κίνηση διαβλέποντας την κρυφή μπαλιά, πολύ απλά επειδή τους χειρίζεται ο υπολογιστής! Μια προσπάθεια πάσας αυτού του είδους στην περιοχή του αντιπάλου θα καταλήξει, κατά πάσα πιθανότητα, σε αλλαγή κατόχου της μπάλας... Αντιθέτως, οι δύο πρώτες πάσες από το κέντρο προς την αντίπαλη περιοχή όχι μόνο προτείνεται, αλλά επιβάλλεται να γίνουν με το Q! (Σημείωση: Εξαίρεση αποτελεί η περίπτωση που βρίσκεστε στην πλάγια γραμμή κοντά στο κόρνερ και θέλετε να δώσετε χαμηλά την μπάλα σε συμπαίκτη σας εντός της αντίπαλης περιοχής. Εκεί ενδείκνυται επίσης το Q.) **Δυσκολία: 2, Αξιολόγηση: 6**

• Σε περίπτωση που εκτελεί μακρινή μπαλιά ο τερματοφύλακάς σας ή εκτελέσατε ψηλοκρεμαστή μπαλιά κι έχουν "στηθεί" δύο παίκτες για την εναέρια διεκδίκηση, με ένα πάτημα του Ctrl ο παίκτης σας θα αφήσει την μπάλα να περάσει από πάνω του, ξαφνιάζοντας τον αμυνόμενο. Πιθανό επακόλουθο, να γίνετε αποδέκτης την μπάλας, κατευθυνόμενος ανενόχλητος (τρόπος του λέγειν...!) προς το αντίπαλο τέρμα. Μερικές φορές λειτουργεί και σε φυσιολογικές πάσες, όμως απαιτεί καλό συγχρονισμό... **Δυσκολία: 6, Αξιολόγηση: 5**

• Μια και ανέφερα τον τερματοφύλακα, ορίστε κι ένα tip σχετικό με το θέμα, μόνο για ριψοκίνδυνους! Οταν ο αντίπαλος τερματοφύλακας έχει την μπάλα και ετοιμάζεται να τη διώξει με τα πόδια, πατήστε το ALT για τεχνητό off-side! Συχνά οι συμπαίκτες σας αντιδρούν σωστά και σας χαρίζουν ένα δωρεάν free kick! Υπάρχουν και περιπτώσεις, όμως, που ο αντίπαλος ξεφεύγει από την άμυνα (τη διατάξατε να αποσυρθεί) και, ευρισκόμενος μόνος απέναντι στον τερματοφύλακά σας, σκοράρει! Γι' αυτό εξασκηθείτε στο παραπάνω tip με φειδώ και μόνο σε περιπτώσεις που αξίζει να ρισκάρετε (π.χ. όταν χάνετε για ένα γκολ και ο αγώνας αγγίζει την ολοκλήρωση...). **Δυσκολία: 5, Αξιολόγηση: 5**

ΟΔΕΥΟΝΤΑΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΠΕΡΙΟΧΗ

• Ο απλούστερος τρόπος για να σκοράρετε είναι να "ξεγελάσετε" τον αντίπαλο τερματοφύλακα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κατευθύνεστε προς μία κατεύθυνση και να σουτάρετε στην αντίθετη. Γενικότερα στο FIFA 2000 έχω παρατηρήσει πως όλα όσα

ΦΡΑΝΤΖΕΣΚΟΣ STYLE



Οι θέσεις στις οποίες έχετε τις μεγαλύτερες πιθανότητες να σκοράρετε. Αν το σουτ γίνει από ακόμη πιο κοντά, εξυπακούεται πως οι πιθανότητες για γκολ αυξάνονται.





Η τοποθέτηση του βέλους σε περίπτωση που το τείχος έχει τέσσερις...



...ή τρεις αμυντικούς.



Και στις δύο περιπτώσεις το αποτέλεσμα είναι το ίδιο! Να σας βοηθήσω... Αρχίζει από ΓΚΟ και τελειώνει σε Λ. Τι είναι;

εκτυλίσσονται στη μεγάλη περιοχή -και ειδικότερα ο τρόπος που τρώει τα γκολ ο τερματοφύλακας- ανταποκρίνονται σε μεγάλο βαθμό στην πραγματικότητα (εντάξει, το ότι όταν η μπάλα είναι στα πόδια του αυτός ψήνει καφέ, το αγνοούμε!). Πολύ δύσκολα θα φάτε γκολ που δεν θα τρώγατε στην πραγματικότητα, ενώ για να σκοράρετε δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε τακτικές που εφαρμόζονται και στο αληθινό ποδόσφαιρο. Σουτάροντας στη γωνία, όπου ο τερματοφύλακας είναι ακάλυπτος, έχετε συχνά το αναμενόμενο αποτέλεσμα. Επίσης, κατ' αναλογία με το αρχικό tip, μπορείτε να δοκιμάσετε να σουτάρετε πατώντας παράλληλα το πίσω. Το αποτέλεσμα είναι ένα loose ball, πολύ ασθενέστερο σε αξία από το αντίστοιχο του FIFA 99. Τέλος, ακόμη και το ξάφνιασμα του τερματοφύλακα μπορεί να οδηγήσει σε γκολ! Τα περισσότερα τέρματα που σημειώνονται εκτός μεγάλης περιοχής οφείλονται σε αυτή την αιτία. Πειραματιστείτε! Πασάρετε σε παίκτη με 7/7 στα σουτ και εκτελέστε τον τερματοφύλακα εν ψυχρώ, εκτός περιοχής. Στην αρχή θα σας φαίνεται ακατόρθωτο, καθώς όμως θα εντρυφείτε στην τεχνική, θα παρατηρήσετε πως οι κόποι σας ανταμείβονται... **Δυσκολία: 7, Αξιολόγηση: 7**



Τα γκολ εκτός της περιοχής είναι πλέον εφικτά. Αρκεί να έχετε όρεξη, υπομονή και τον Ronaldo εκτελεστή!



• Μία εκνευριστική αλλαγή σε σχέση με το FIFA 99: Οταν πασάρετε σε επιθετικό εντός της μεγάλης περιοχής και πατήσετε δύο φορές το σουτ σε συνδυασμό με το πλήκτρο κατεύθυνσης (ώστε ο παίκτης σας να σουτάρει αμέσως μόλις γίνει αποδέκτης της μπάλας...), θα παρατηρήσετε πως ο επιθετικός σας κάνει δύο βήματα προς τα πίσω και πέφτει στο χορτάρι, ώστε να κάνει ένα θεαματικό σουτ, αλά Gogic! Δυστυχώς για εσάς, αν παραμονεύει ένας αμυντικός, δεν θα δυσκολευτεί καθόλου να κλέψει την πάσα και να απομακρυνθεί. Λύση; Απλώς, φροντίστε να περιμένετε μέχρι να φτάσει η μπάλα πολύ κοντά στα πόδια του παίκτη σας και τότε πατήστε μία φορά το σουτ. Αυτή τη φορά το σουτ θα εκτελεστεί άμεσα, χωρίς το αντίστοιχο θέαμα, αλλά με μεγαλύτερα ποσοστά επιτυχίας! Το ίδιο tip μπορεί να εφαρμοστεί κάλλιστα και σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση (π.χ. πάσες στο κέντρο). **Δυσκολία: 4, Αξιολόγηση: 7**

• Δύο πιο εντυπωσιακοί τρόποι για σκοράρισμα: Ο πρώτος συνίσταται στη χρήση της πάσας (S είτε Q) αντί του σουτ, τη στιγμή που ο τερματοφύλακας δοκιμάζει να κάνει έξοδο από την εστία του, ενώ ο δεύτερος επιτυγχάνεται με το "σήκωμα" της μπάλας πατώντας το Ctrl μία φορά, την ίδια ακριβώς χρονική στιγμή. Αν διαθέτετε καλό συγχρονισμό, ετοιμαστείτε να περάσετε μία νέα καταχώριση στα Highlights! **Δυσκολία: 8, Αξιολόγηση: 6**

• Ο ασφαλέστερος τρόπος για να ολοκληρώσετε με επιτυχία ένα 1-on-1 με τον αντίπαλο τερματοφύλακα είναι ο εξής: Οδεύετε ολοταχώς προς τη μεγάλη περιοχή. Φτάνοντας στο σημείο του πέναλτι, "κόβετε" κάθετα κι ακολουθείτε γραμμή παράλληλη στο τέρμα. Ο τερματοφύλακας θα επιχειρήσει έξοδο, αφήνοντας παράλληλα τις γωνίες της εστίας του αφύλακτες. Εσείς δεν έχετε παρά να σουτάρετε! Αν όμως ακολουθείστε κατά πόδας από αμυνομένους, θα αναγκαστείτε να καταφύγετε στα δύο ανωτέρω tips, που δεν περιλαμβάνουν ελιγμούς. **Δυσκολία: 3, Αξιολόγηση: 6**

• Η κεφαλιά-ψαράκι είναι άχρηστη (μπορείτε να την εκτελέσετε με D+"το πλήκτρο κατεύθυνσης προς το αντίπαλο τέρμα" όταν η μπάλα είναι στον αέρα)! Είναι δεδομένο πως προσφέρει θέαμα, αλλά καταντάει άχρηστη σε περίπτωση που έχετε να κάνετε με οποιασδήποτε μορφής εναέρια διεκδίκηση. Αντ' αυτής προτιμήστε την απλή, μόνο που να έχετε υπόψη σας πως θα επιτύχετε το βέλτιστο αποτέλεσμα όσο πιο σύντομα πατήσετε το πλήκτρο της κεφαλιάς...

ΚΟΡΝΕΡ

• Αν παίζετε με ανθρώπινο αντίπαλο και θέλετε να κάνετε πόλεμο αντανακλαστικών, ακολουθήστε την εξής στρατηγική: Πατήστε κατά το δυνατόν γρηγορότερα W+S+ "την κατεύθυνση πάνω ή κάτω ανάλογα με την τοποθέτηση του εκτελεστή του κόρνερ σε σύγκριση με το τέρμα" (αν το κόρνερ είναι από κάτω, πατήστε W+S+"κάτω"). Αν προλάβετε να πατήσετε τα συγκεκριμένα πλήκτρα προτού ο αντίπαλος πατήσει S+D, το γκολ είναι δεδομένο! **Δυσκολία: 8, Αξιολόγηση: 8**

• Δώστε γρήγορα πάσα στον παίκτη που βρίσκεται δίπλα σε αυτόν που εκτελεί το κόρνερ. Εξίσου γρήγορα εκτελέστε μια πάσα-τρύπα (Q) προς το τέρμα. Συνήθως η μπάλα δεν ανακόπτεται και καταλήγει σε επιτιθέμενο. Αδιαφορώντας για το μαρκάρισμα που δέχεται, θέλω να πιστεύω πως είναι εύκολη υπόθεση για εσάς να στείλετε την μπάλα στο τέρμα από αυτό το σημείο. Ανατρέξτε στο tip "Μία εκνευριστική αλλαγή..." για τα περαιτέρω. **Δυσκολία: 7, Αξιολόγηση: 7**

• Εξίσου ενδιαφέρον και άκρως αποτελεσματικό είναι και το εξής: Δώστε πάσα σε έναν παίκτη (με χρήση προκαθορισμένου

πλήκτρου κι όχι manually) που να βρίσκεται γύρω από τη γραμμή της μικρής περιοχής, σε απόσταση τέτοια ώστε να μπορεί να μπει γκολ αλλά και να μην επιχειρήσει έξοδο ο τερματοφύλακας. Σε περίπτωση που ο σχηματισμός σας είναι τέτοιος ώστε οι προκαθορισμένες θέσεις να μην ικανοποιούν, πολύ απλά πατήστε Space για να κάνετε Set Pieces. Οι υποψήφιοι αποδέκτες της πάσας αρχίζουν να κινούνται σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της περιοχής. Μόλις κάποιος εξ αυτών βρεθεί στην επίμαχη περιοχή, πατήστε το πλήκτρο που του αναλογεί και αμέσως μετά εκτελέστε ψαλιδάκι στην απέναντι γωνία του τέρματος (σε σχέση με την τοποθέτηση του εκτελεστή του κόρνερ. Δηλαδή αν εκτελέσατε από κάτω, κάνετε το ψαλιδάκι πάνω κι αντιστρόφως). Ο αμυνόμενος αδυνατεί να αποκρούσει, ειδικά αν πρόκειται για τον υπολογιστή (έστω και σε World Class). **Δυσκολία: 6, Αξιολόγηση: 8**

ZIDANE STYLE



Δίνουμε πλήρες εσωτερικό φάλτσο.



Αλλάζουμε σε Set Pieces 3. Οι παίκτες εξακοντίζονται στα άκρα της μεγάλης περιοχής.

Εξίσου γρήγορα επιστρέφουν στη μικρή. Το W εμφανίζεται ως διά μαγείας για μερικά δευτερόλεπτα σε άλλο παίκτη.





Εκτελείτε τη σέντρα στον εν λόγω παίκτη, ο οποίος...



...με περισσή ευκολία, προσφέροντας παράλληλα θέαμα, τελειώνει τη φάση.

• Τυποποίηση της προαναφερόμενης συμβουλής αποτελεί ο ακόλουθος συνδυασμός: Βάλτε φουλ εσωτερικό φάλτσο και επιλέξτε Set Pieces 3 (3x Space). Οι παίκτες θα μετακινηθούν προς τα άκρα της μεγάλης περιοχής κι έπειτα στη μικρή. Μόλις ο παίκτης με το W βρεθεί περίπου στο κέντρο της κάθετης γραμμής της μικρής περιοχής, πατήστε το εν λόγω πλήκτρο κι εκτελέστε ψαλιδάκι στην αντίπερα γωνία. Το γκολ είναι σχεδόν σίγουρο (αρκεί να πράξετε όπως σας είπα!).
Δυσκολία: 8, Αξιολόγηση: 8

ΑΜΥΝΑ

Πρόκειται για το στοιχείο που θα ξεχωρίσει τον παίκτη "κλάσεως" από τους υπόλοιπους. Οπως και να το κάνουμε, ενάντια σε μέτριες αμυντικές τακτικές, όλοι -με τον ένα ή τον άλλο τρόπο- θα σκοράρουμε. Το θέμα όμως είναι να ξέρεις να αμύνεσαι ο ίδιος. Η φιλοσοφία "η καλύτερη άμυνα είναι η επίθεση" εδώ δεν ισχύει. Σε μάχες ισάξιων σε δυναμικότητα παικτών, αυτός που αμύνεται καλύτερα κατά κανόνα κερδίζει και το παιχνίδι. Δυστυχώς, είναι το τμήμα του παιχνιδιού για το οποίο δεν έχω κανένα σίγουρο tip και είμαι αναγκασμένος να περιοριστώ σε γενικές συμβουλές.

Είτε το θέλουμε είτε όχι, η άμυνα στο FIFA 2000 ισοδυναμεί με ακατάπαυστη χρήση του πλήκτρου του τζαρτζαρίσματος (D) με ελάχιστες παύσεις ώστε να γίνει τάκλιν (A). Το τζαρτζάρισμα πλέον θυμίζει τη λειτουργία του τρεξίματος (W). Οσο περισσότερο κι όσο γρηγορότερα πατάτε το πλήκτρο τόσο καλύτερο αποτέλεσμα θα έχετε! Φροντίστε επίσης να τοποθετείτε τους αμυντικούς σας σε τέτοια θέση ώστε να μπορούν να ανακόψουν πιθανή πάσα του επιτιθέμενου συμπαίκτη, αλλά όχι τόσο απομακρυσμένα ώστε να μπορεί να ξεφύγει (εκτός πεδίου αποτελεσματικότητας του τάκλιν).

Οσον αφορά στα τάκλιν, να θυμάστε την ιδιομορφία του χειρισμού του FIFA 2000 (παρουσιάζει καθυστέρηση όταν επιχειρείτε εναλλαγή από τζαρτζάρισμα σε τάκλιν). Γι' αυτό αν διαβλέπετε πως ο αντίπαλος ξεφεύγει, μη δοκιμάσετε καθόλου τζαρτζάρισμα. Πατήστε κατευθείαν τάκλιν μόλις βρεθεί εντός πεδίου βολής. Ακόμη ένα μυστικό για τα τάκλιν (ειδικά με αντίπαλο τον υπολογιστή, αφού κάθε ανθρώπινος αντίπαλος θα το "φάει" το τάκλιν έτσι κι αλλιώς!) είναι να είστε απρόβλεπτοι. Μην τα εκτελείτε την πρώτη στιγμή που θα σας δοθεί η ευκαιρία. Καθυστερείστε το λίγο, στο πλαίσιο του δυνατού, φυσικά... Τέλος, επειδή μπορεί να μην το έχετε συναντήσει, το αναφέρω: Οταν ορμούν δύο αντίπαλοι παίκτες για να διεκδικήσουν την μπάλα που κυλάει ελεύθερη στο χορτάρι και βλέπετε πως πρόκειται να φτάσετε δεύτερος, κάνετε τάκλιν προτού ο αντίπαλος θέσει υπό την κατοχή του την μπάλα! Οι πιθανότητες να πέσει ο αντίπαλος, να μη σφυριχθεί φάουλ και να συνεχίσετε ακάθεκτος με την μπάλα υπό την κατοχή σας (ειδικά αν ορμάτε από διαφορετικές κατευθύνσεις) είναι με το μέρος σας.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Σε περίπτωση που αναρωτιέστε τι ρυθμίσεις πρέπει να κάνετε στις στρατηγικές εντός του Team Management, σας παραθέτω αυτές που χρησιμοποιώ εγώ τις περισσότερες φορές (δεν σημαίνει όμως ότι είναι και οι καλύτερες!).

• Πάντα λοιπόν κάνω χρήση μόνο του πρώτου IGM (τα υπόλοιπα τα αγνοώ, δίνοντας μεγαλύτερη σημασία στο τακτικό παρά στο στρατηγικό παιχνίδι), σύστημα 3-3-4, με sweeper και τους κεντρικούς (επιθετικό και μέσο) προωθημένους. Προτιμήστε το δείκτη της συνολικής προώθησης της ομάδας να τον τοποθετείτε στο ενδιάμεσο του επιθετικού και ουδέτερου στυλ. Ετσι, εξασφαλίζετε υποστήριξη επιθετικών (και όχι μόνο) σε περίπτωση που αποφασίσετε να κάνετε επέλαση στην αντίπαλη περιοχή, ενώ παράλληλα μειώνετε τις πιθανότητες, σε περίπτωση που χάσετε την κατοχή, να μείνετε χωρίς αμυντικούς στην περιοχή σας! Επειδή "έφαγα" αρκετά τέτοια γκολ όταν έδινα καθαρά επιθετικό προσανατολισμό στην ομάδα μου, γι' αυτό ακριβώς σας προτείνω την ανωτέρω ρύθμιση.

Προχωρούμε στο μενού "Strategy"... Εδώ τα πράγματα περιπλέκονται. Ουσιαστικά οι διαφοροποιήσεις στην τοποθέτηση και συμπεριφορά της ομάδας σας, ανάλογα με τις επιλογές σας σε αυτό το μενού, είναι μικρές. Επίσης, μην ξεχνάτε πως όλα εφαρμόζονται συναρτήσει της ομάδας που χρησιμοποιείτε. Επομένως οι συμβουλές που δίνω εδώ είναι καθαρά υποκειμενικές, γι' αυτό μην παραξενευτείτε σε περίπτωση που όσα αναφέρω δεν ισχύουν στην περίπτωσή σας!

• **Attacking Style:** Οσοι προτιμάτε το επιθετικό παιχνίδι με πάσες, δοκιμάστε το Possession ως μέθοδο επίθεσης. Τα Counterattack και Neutral θεωρώ ότι περιορίζουν την επιθετικότητα της ομάδας μου, γι' αυτό φροντίζω να τα αποφεύγω συστηματικά. Αυτό δεν σημαίνει πως, αν προτιμάτε να επιτίθεστε με σέντρες και αντεπιθέσεις, δεν πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε. Το αντίθετο μάλιστα.

• **Passing Preference:** Εδώ όμως δεν δέχομαι αντιρρήσεις! Οποιο και να είναι το στυλ σας, Long Passing και ξερό ψωμί. Με αυτή την επιλογή οι παίκτες σας τοποθετούνται καλύτερα στο γήπεδο κι ανταποκρίνονται καλύτερα σε πάσες με Q. Δοκιμάστε το και θα με θυμηθείτε.

• **Defensive Style:** Οι τρεις επιλογές, Pressure, Withdrawn και Contain, αντιπροσωπεύουν ουσιαστικά τρία διαφορετικά στυλ επίθεσης! Διότι ανάλογα με το στυλ επίθεσης θα πρέπει να επιλέξετε και τη σχετική ρύθμιση. Το Pressure αντανακλά ουδέτερο



Η σύνθεση που κατεβάσαμε στο Πανελλήνιο Διασυντακτικό Κύπελλο... Με τέτοια ομαδάρα και τον Πατρίκο στην επίθεση(!), η νίκη (...των αντιπάλων!) ήταν εύκολη υπόθεση!

στυλ επίθεσης και αρμόζει στην πλειονότητα των παικτών. Το Withdrawn δίνει αμυντικό προσανατολισμό στο σχήμα σας, αν όμως έχετε επιθετικό σχηματισμό (3+ επιθετικούς) και προωθημένους παίκτες, ο συνδυασμός τους με αυτό θα χαρίσει στην ομάδα σας καλύτερη συνεργασία στους παίκτες και μεγάλη πληθώρα επιλογών σε πάσες, καθώς θα προωθείστε προς την αντίπαλη περιοχή. Προτείνεται ανεπιφύλακτα! Το Contain είναι το πιο ριψοκίνδυνο. Αφήνει "τρύπια" την άμυνά σας, αλλά σας δίνει μεγαλύτερη κατοχή μπάλας, αφού οι συμπαίκτες σας απλώνονται σε όλα τα πλάτη του γηπέδου, περιμένοντας την κατάλληλη πάσα. Οπως καταλάβατε, πρόκειται για την αγαπημένη μου ρύθμιση! Ολως περιέργως, δεν έχω δεχθεί ούτε ένα γκολ, λόγω ελλείψεων στην άμυνα...

• **Marking Style:** Η άμυνα ζώνης δίνει τα καλύτερα αποτελέσματα ενάντια στον υπολογιστή, όμως θα χρειαστεί η επιλογή Man to Man για να αντιμετωπίσετε αποτελεσματικά ανθρώπινο αντίπαλο που αρέσκεται σε παιχνίδι με πάσες.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ

• Αν χρησιμοποιείτε σχηματισμό 3-3-4, ακολουθήστε το εξής απλό: Δώστε πάσα στον δεξί ή αριστερό αμυντικό σας. Αυτός με τη σειρά του δίνει στον αντίστοιχο μέσο με τη χρήση του Q, και ο τελευταίος δεν παραλείπει να δώσει κρυφή πάσα στον πλάγιο επιθετικό σας. Λόγω της ιδιομορφίας της κρυφής πάσας, οι πιθανότητες να σας ανακόψουν είναι ελάχιστες. Μόλις η μπάλα φτάσει στα πόδια του επιθετικού, αρχίστε το σπριντ. Φθάνοντας στα πλάγια άκρα της μεγάλης περιοχής, οι επιλογές είναι τρεις: είτε θα δοκιμάσετε να προσπεράσετε με ντρίπλα τον αμυντικό που σας ακολουθεί, είτε θα βγάλετε σέντρα, είτε θα δώσετε χαμηλή πάσα στον κεντρικό επιθετικό. Η επιλογή είναι δική σας. Κρίνετε από τη γενικότερη τοποθέτηση της άμυνας του αντιπάλου και προχωρήστε. Το γκολ είναι αναμενόμενο. **Δυσκολία: 7, Αξιολόγηση: 8**

• Είστε ριψοκίνδυνοι και σας αρέσει να πειραματίζεστε; Ιδού μία συμβουλή για εσάς! Εισαγάγετε τα ακόλουθα συστήματα. IGM1: 4-4-2, IGM2: 5-3-2, IGM3: 4-2-4. Αρχίστε με το IGM1. Μόλις θέσει ο αντίπαλος την μπάλα υπό την κατοχή του, αλλάξτε σε IGM2. Θα παρατηρήσετε πως όλοι οι παίκτες σας οπισθοχωρούν και οι αντίπαλοι προωθούνται. Δοκιμάστε τώρα να ξανακερδίσετε την μπάλα. Αν οι προσπάθειές σας τελεσφορήσουν, αμέσως αλλάξτε σε IGM3 και αρχίστε την επέλαση. Ολοι οι παίκτες σας, αμυντικοί, επιθετικοί και μέσοι, προωθούνται μαζί σας! Κατά πάσα πιθανότητα θα βρεθείτε με 4-5 παίκτες έναντι 2 του αντιπάλου στην αντίπαλη μεγάλη περιοχή. Το γκολ είναι πλέον θέμα τεχνικής κατάρτισης... **Δυσκολία: 9, Αξιολόγηση: 8**

ΣΤΗΜΕΝΕΣ ΦΑΣΕΙΣ

• Δώστε βάση, γιατί αξίζει τον κόπο. Σε περίπτωση που κερδίσετε φάουλ κοντά στη γραμμή της μεγάλης περιοχής, λίγο πιο δεξιά ή πιο αριστερά από το ημικύκλιο, μπορείτε κάλλιστα να σκοράρετε απευθείας με σουτ! Μην αμφιβάλετε καθόλου, το έχω καταφέρει ουκ ολίγες φορές. Είναι καθαρά θέμα εξάσκησης. Ακούστε τι πρέπει να κάνετε. Αν η στημένη φάση είναι πολύ κοντά στο τέρμα, το τείχος θα αποτελείται από τέσσερις αμυντικούς. Μην πειράξετε καθόλου το ύψος του βέλους. Δώστε πλήρες εξωτερικό φάλτσο (η μύτη του βέλους να δείχνει προς την κατεύθυνση του τερματοφύλακα, τα κοίλα να είναι στραμμένα προς το κέντρο του τέρματος). Τώρα μετακινήστε το βέλος ώστε η μύτη του να βρίσκεται στο κέντρο, ακριβώς ανάμεσα στα πόδια του τέταρτου παίκτη, αυτού που βρίσκεται πιο κοντά στο σημείο του πέναλτι. Προσέξτε ώστε να εκτελέσετε το σουτ με τη μέγιστη δύναμη και... ΓΚΟΛ! Αν τώρα αντί για τέσσερις παίκτες το τείχος έχει μόνο τρεις, τα πράγματα δυσκολεύουν. Πρέπει να υποθέσετε πού θα βρισκόταν ο τέταρτος παίκτης, πού θα ήταν το κεντρικό σημείο ανάμεσα στα πόδια του και να τοποθετήσετε τη μύτη του βέλους εκεί! Επίσης, σε αυτή την περίπτωση έχει ακόμη μεγαλύτερη σημασία να εκτελεστεί το σουτ με τη μέγιστη δύναμη και ο εκτελεστής να έχει πολύ καλό πόδι! Μην ανησυχείτε αν δεν τα καταφέρετε με την πρώτη. Μέσα σε μισή με μία ώρα εκπαίδευσης (στο Training - Set Pieces) θα μπείτε στο πνεύμα. Ολα είναι θέμα εξάσκησης. Μάλιστα, αφού τα καταφέρνετε από τη συγκεκριμένη θέση, μπορείτε να δοκιμάσετε την ίδια στρατηγική κι από παραπλήσιες τοποθετήσεις. Φυσικά, απαιτείται και μικρή μεταβολή στην κατεύθυνση του βέλους, αλλά θέλω να πιστεύω πως θα τα καταφέρετε...! **Δυσκολία: 11, Αξιολόγηση: 10**

• Αν όλα τα παραπάνω, παρ' όλο το εκπληκτικό θέαμα που μπορούν να προσφέρουν, σας φαίνονται ανούσια, δοκιμάστε το εξής απλό: Ανυψώστε το βέλος κατεύθυνσης μέχρι το μέγιστο, σημαδέψτε τον παίκτη που έχει "χωθεί" στα ενδότερα της αντίπαλης περιοχής και με την κατάλληλη δύναμη, ώστε να τον φτάσει αλλά να μην τον προσπεράσει η μπάλα, εκτελέστε το σουτ. Πάρτε υπό την κατοχή σας τον εν λόγω επιθετικό, εκτελέστε ψαλιδάκι (μερικές φορές και μια απλή κεφαλιά στο Γ αρκεί) και παρακολουθήστε την μπάλα να καταλήγει στα δίχτυα, αν έγιναν όλα με την ταχύτητα που απαιτείται. **Δυσκολία: 8, Αξιολόγηση: 8**

ΔΙΑΦΟΡΑ

• Οταν ο τερματοφύλακας έχει την μπάλα στα χέρια του και ετοιμάζεται να εκτελέσει volley kick, πατήστε το Q, ώστε η μπάλα να πέσει στα πόδια του, ακολουθούμενο άμεσα από το A. Το αποτέλεσμα θα σας εντυπωσιάσει! **Δυσκολία: 1, Αξιολόγηση: 7**

• Σε περίπτωση που τραυματίστηκε ένας παίκτης σας, αλλά έχετε ήδη χρησιμοποιήσει όλες τις διαθέσιμες αλλαγές σας, πραγματοποιήστε εσωτερική αλλαγή. Αλλάξτε τον τραυματισμένο παίκτη με τον τερματοφύλακα! Το τραύμα δεν επηρεάζει την ικανότητα του παίκτη να πιάνει τα σουτ, ενώ ο τερματοφύλακας μπορεί να συμπεριφερθεί κανονικά στο γήπεδο. Σίγουρα είναι καλύτερα από το να έχετε έναν παίκτη να κουτσαίνει στον αγωνιστικό χώρο, δυσχεραίνοντας το έργο σας. **Δυσκολία: 1, Αξιολόγηση: 5**

ΜΙΑ ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

Το υλικό που παρέθεσα είναι πολύ μεγάλο για να μπορέσετε να το αφομοιώσετε με μία απλή ανάγνωση. Για να επωφεληθείτε τα μέγιστα από το παρόν άρθρο, πάρτε κάθε συμβουλή ξεχωριστά, δοκιμάστε την εντός του αγωνιστικού χώρου, παρατηρήστε αν ανταποκρίνεται στο στυλ παιχνιδιού σας και παίξτε δύο (ή περισσότερα) παιχνίδια, προσπαθώντας να εφαρμόσετε τη συμβουλή κατά το δυνατόν συχνότερα. Ακολουθήστε αυτή τη διαδικασία για όλα τα tips που θέλετε να ενσωματώσετε στο στυλ σας. Είναι ο μοναδικός τρόπος για να επιτύχετε. Επίσης, μην ανησυχείτε σε περίπτωση που παρατηρήσετε μειωμένη απόδοση του εαυτού σας. Συνεχίστε την εξάσκηση και θα τα καταφέρετε!

Αντε, θέλω σε λίγο καιρό να σας δω όλους ακμαίους και με ιδιαίτερα αναπτυγμένη την τεχνική σας στο FIFA! Πάνω απ' όλα, όμως, να έχετε κατά νου πως απώτερος σκοπός είναι η απόλαυση και όχι η νίκη καθ' εαυτή. Αν και ομολογουμένως η μεγαλύτερη απόλαυση είναι η συντριβή του αντιπάλου...!

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ο Γενάρης, μετά τις διακοπές στα Σφακιά, πέρασε δράμα, ενώ το ίδιο άσχημα συνεχίζει και ο Φλεβάρης. Να δω τι θα κάνω - μου φαίνεται ότι είναι καιρός να μετακομίσω σε πιο θερμά κλίματα. Ας είναι καλά τα adventures της DreamCatcher που προμηθεύτηκα από το εξωτερικό και μου ζεσταίνουν την καρδιά, μαζί με τα Planescape και Ultima 9 που παίζω μανιωδώς. Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας.



REVENANT

REVENANT

Οπως επισημαίνει ο φίλος ΔΑΝΙΗΛΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ, στο παιχνίδι μπορείς να δεις πληροφορίες για τα αντικείμενα που είναι στο inventory, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Ctrl και κάνοντας ταυτόχρονα δεξί κλικ στο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει. Το πιο σημαντικό είναι ότι, όπως αναφέρει, η πληροφορία αυτή περιλαμβάνεται και στη σελίδα 18 του manual! Με έπιασε στην κυριολεξία αδιάβαστο και η διόρθωση αυτή αποτελεί στοιχειώδη υποχρέωσή μου. Οπως συμπληρώνει ο Νίκος:

" ... Δυστυχώς, σε ό,τι αφορά τις πανοπλίες, σου λέει κυρίως ότι έχουν μαγικές ιδιότητες, χωρίς όμως να αναφέρει ποιες ακριβώς είναι αυτές. Για να το μάθεις, πρέπει να πας στον Blacksmith και να εμφανίσεις τα αντικείμενα στην Sell items οθόνη, όπου οι ιδιότητές τους εμφανίζονται αυτόματα ..."

Να 'σαι καλά, Νίκο, μου αρέσουν οι "διαβασμένοι" αναγνώστες.

REVENANT



DRACULA UNLEASHED

Και ένα γράμμα από τα ξένα από τον Graciliano Camargo:

" Βρήκα μία κρυφή σκηνή στο Dracula Unleashed και μια και έχεις γράψει λύση για το παιχνίδι, την οποία ακολούθησα, σκέφθηκα ότι θα ήθελες να μάθεις γι' αυτήν.

Η σκηνή αυτή συμβαίνει κατά την 4η μέρα στο απόγευμα, αν δεν με απατά η μνήμη μου. Για να την ενεργοποιήσεις πρέπει να πας στον Harker κουβαλώντας το Jonathan Harker's diary. Τότε θα δεις ένα movie sequence, το οποίο δείχνει τον Alexander Morris να επιστρέφει το diary στον Harker. Τίποτα το σπουδαίο, αλλά παραμένει μία 'κρυφή' σκηνή.

Σε ευχαριστώ για το χρόνο σου,
Graciliano"

Εγώ τι να πω, η λάμψη της "Adventure Magic" κρατά ακόμα, και μακάρι να μην είχε σταματήσει. Γίνονται προσπάθειες να την ξανασηκώσω ανανεωμένη στο άμεσο μέλλον. Θα σας ενημερώσω αμέσως μόλις υπάρξουν εξελίξεις.

FAUST

Ο ΣΤΑΥΡΟΣ ΒΑΡΚΑΣ γράφει ότι στην παρουσίαση του παιχνιδιού είχα αναφερθεί σε ένα πρόβλημα με τον ήχο. Επειδή και ο ίδιος αντιμετώπισε παρόμοιο πρόβλημα και κατάφερε να το λύσει, μας στέλνει τις κινήσεις που πρέπει να κάνουμε για να αντιμετωπίσουμε αυτό το bug.

Οπως γράφει, το πρόβλημα παρουσιάστηκε ως εξής: Σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού ο ήχος σταμάτησε εντελώς και όταν προσπάθησε να μπει στα Options, το παιχνίδι κόλλησε και έπρεπε να κάνει Reset. Η λύση είναι η εξής:

"Στο Folder του Faust όπου είναι τα Saves υπάρχει ένα αρχείο 'aPre.ini' (αν π.χ. το παιχνίδι το έχεις εγκαταστήσει στο root directory του C:\, τότε αυτό θα είναι στο directory C:\Faust\data\save\). Αν τώρα ανοίξεις το αρχείο αυτό (aPre.ini), θα δεις ότι γράφει τα εξής: (100 100 - 1 1). Είναι το αρχείο που αλλάζει όταν ρυθμίζεις τον ήχο από τα Options. Ενα παρόμοιο αρχείο έχει και στο Folder User1 (π.χ. στο C:\Faust\data\save\User1\). Το τελευταίο, σε μένα τουλάχιστον, για κάποιον λόγο είχε αλλάξει και έγραφε (60 60 - 1 1). Αυτό ακριβώς προκαλούσε το πρόβλημα. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να το αντικαταστήσεις με το πρώτο. Αυτό το αρχείο είναι που σώζει κάθε φορά τις ρυθμίσεις σου, έτσι όταν ξανακάνεις Install το παιχνίδι και βάλεις τα παλιά σου saves, το πρόβλημα παραμένει. Διορθώνοντας το ini αυτό αρχείο, λύνεται το πρόβλημα.

Αντε γεια, και χαιρετίσματα σε όλα τα παιδιά του 'PC Master'"

Μπράβο, Σταύρο, πολύ καλή δουλειά. Συγχαρητήρια!

DRACULA

Προτού περάσουμε στις απαντήσεις των ερωτήσεών σας, θέλω να κάνω μία παρατήρηση. Μερικοί

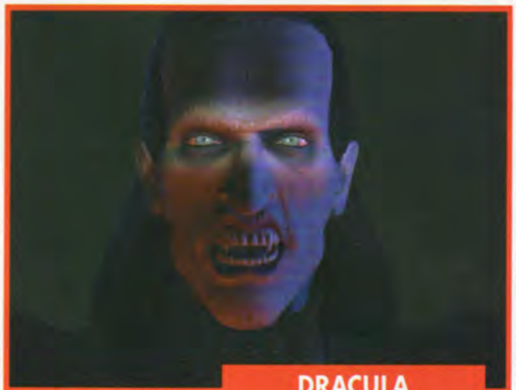
από εσάς υποστηρίζετε ότι το παιχνίδι είναι πολύ εύκολο, ότι το τελειώσατε σε 1-2 απογεύματα και ότι θα μπορούσατε να το λύσετε ακόμη και σε 2-3 ώρες το πολύ. Δεν λέω ότι το παιχνίδι είναι δύσκολο, το αντίθετο μάλιστα, αλλά αρνούμαι κατηγορηματικά ότι κάποιος μπορεί να το τελειώσει σε τόσο λίγο χρόνο όσο αναφέρετε. Ξέροντας τη λύση του, έκανα μία δοκιμή, έτσι για να δω πόσο χρόνο θέλω για να το τελειώσω. Χρειάστηκα περίπου μισή μέρα. Με βάση αυτό, επιτρέψτε μου να αμφισβητήσω το ότι ο μέσος χρήστης μπορεί να το τελειώσει μέσα σε δύο απογεύματα (άραγε πόσες ώρες ακριβώς είναι αυτό;). Επιμένω ότι, χωρίς καμία βοήθεια, ο χρόνος που μερικοί αναγνώστες αναφέρουν δεν βγαίνει. Συγγνώμη, αλλά είμαι υποχρεωμένος να διαφωνήσω, έστω και αν αυτό προκαλέσει αντιδράσεις.

Επίσης, θέλω να αναφέρω ότι έχω καταγράψει, με τη βοήθεια της κάρτα γραφικών Marvel G400 της Matrox που πήρα από την Αγγλία, σε βιντεοκασέτα μεγάλο μέρος της λύσης του παιχνιδιού. Προσπαθώ συνέχεια να πετύχω καλύτερο χρόνο, για να συντομεύσω τη χρονική διάρκεια της λύσης και το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Αλλο πράγμα να παίζεις το παιχνίδι και άλλο να το βλέπεις στην τηλεόρασή σου, μέσω του βίντεο, σαν μία κινηματογραφική ταινία. Η ιδέα αυτή θα μπορούσε να αξιοποιηθεί και από το περιοδικό. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί κανένα περιοδικό παγκοσμίως δεν έχει ξεκινήσει μία αντίστοιχη προσπάθεια. Δεν θα σας άρεσε να βλέπατε τουλάχιστον ένα κομμάτι του παιχνιδιού ως rolling video, είτε σε βιντεοκασέτα είτε ακόμη και μέσα σε ένα από τα CDs του περιοδικού;

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΝΟΥΡΑΚΗΣ και ο ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΗΣ ρωτούν πού και πώς θα βρουν το αντικείμενο που χρειάζεται για να μετακινηθούν οι γραμμές του τρένου μέσα στα ορυχεία.

Την ίδια ακριβώς ερώτηση είχε υποβάλει πριν από μερικά τεύχη ο Νίκος Καράμπελας και του είχα απαντήσει. Απαντώ στην ίδια ερώτηση μόνο και μόνο χάριν της θεματικής ενότητας.

Στα ορυχεία, εκεί όπου διασταυρώνονται οι γραμμές, πήγαινε στο wagon αυτό που είναι στα δεξιά στην κορυφή των γραμμών. Στην αριστερή μεριά του mine cart θα παρατηρήσεις έναν μοχλό. Είναι λίγο δύσκολο να τον εντοπίσεις, αλλά με λίγη προσπάθεια θα τα καταφέρεις. Γύρνα το μοχλό και θα δεις ένα animation με το βαγόνι να φεύγει από την πλατφόρμα. Εκεί που θα φθάσεις, κάνε κλικ για να πας στην άλλη άκρη του βαγονιού. Εδώ κοίταξε ψηλά και παρατήρησε ότι ο κέρσορας αλλάζει σε μεγεθυντικό φακό. Κάνε κλικ και θα πάρεις έναν γάντζο (hook). Φύγε και γύρνα στο σταθμό με τα πόδια. Τώρα πήγαινε και βρες το μοχλό για να αλλάζεις τις γραμμές του mine car (περνώντας δίπλα από το τραπέζι προχωρείς στο σκοτεινό πέρασμα και βρίσκεσαι στο κεντρικό δωμάτιο με τις γραμμές των mine carts. Από εδώ πήγαινε μπροστά δύο φορές. Γύρνα περίπου 180 μοίρες και στο έδαφος θα δεις τον κεντρικό μοχλό). Εξέτασε το μοχλό και στην κοντινή οθόνη χρησιμοποίησε τον γάντζο. Τώρα πια μπορείς, χρησιμοποιώντας το μοχλό, να αλλάξεις τις γραμμές του mine cart. Αυτό που μένει να κάνεις είναι να πας πίσω, εκεί από όπου πήρες το γάντζο, να ανεβείς στο τρενάκι, να μετακινήσεις το μοχλό του και να απολαύσεις τη διαδρομή. (Καλά, έτσι εύκολα βρήκαν τη λύση όλοι αυτοί που το έλυσαν μέσα σε 1-2 απογεύματα;)


DRACULA

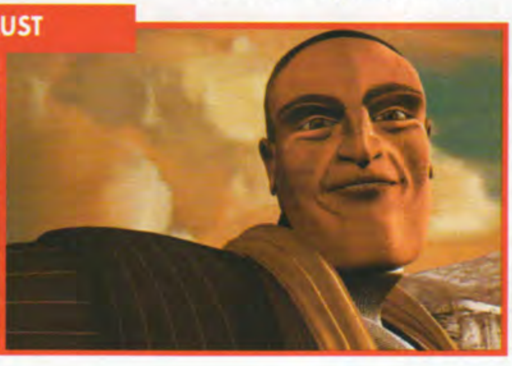
Ο ΛΑΜΠΗΣ ΚΡΑΣΟΠΟΥΛΟΣ και ο ΜΑΡΑΖΙΩΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ρωτούν τι πρέπει να κάνουν με την μπάλα (ήταν ξύλινη, αλλά την κάνει γυάλινη η Dorko) στο δωμάτιο του κόμη Δράκουλα για να ανοίξουν το μυστικό πέρασμα. Συμπληρώνουν επίσης ότι η μπάλα είναι κρυστάλλινη, μοβ χρώματος, αλλά όταν προσπαθούν να την αφήσουν στην ελικοειδή βάση της, βγάζει έναν κόκκινο απαγορευτικό κύκλο.

Χμ! Και εγώ είχα κολλήσει εδώ, γιατί -όπως και εσείς- δεν είχα κάνει κάτι σημαντικό λίγο πριν. Με το που θα μπεις στην κρεβατοκάμαρα του Δράκουλα, παρατήρησε ότι μπορείς να μπεις από δύο πόρτες, κοντά η μία με την άλλη αλλά σε διαφορετικό τοίχο. Αν μπεις από τη μία, κοιτάς φάτσα προς το κρεβάτι και έχεις την άλλη πόρτα στα δεξιά σου, ενώ αν μπεις από την άλλη, κοιτάς προς τον τοίχο και έχεις στ' αριστερά σου την άλλη πόρτα και στα δεξιά το κρεβάτι. Από όπου και να μπεις, στάσου έτσι ώστε να έχεις το κρεβάτι στα δεξιά σου και προχώρησε ευθεία προς τον απέναντι τοίχο. Προχωρώντας θα έχεις και το pedestal από όπου παίρνεις την ball στ' αριστερά σου. Τώρα γύρνα αριστερά περίπου 90 μοίρες και πρόσεξε ότι στον τοίχο, που είναι ακριβώς απέναντι από το τζάκι (δηλαδή πρέπει να είναι στην ίδια ευθεία: τοίχος, pedestal, τζάκι), υπάρχουν κάτι σημάδια. Αν πας εκεί τον κέρσορα, θα δεις ότι καταλαβαίνει ένα μέρος του τοίχου ως περιοχή όπου μπορεί να γίνει δράση και περιμένει να κάνεις κάτι. Ε, εδώ ακριβώς πρέπει να βάλεις/κρεμάσεις τον πίνακα που παίρνεις από το σεντούκι (chest) που είναι στο ίδιο δωμάτιο, αλλά στην ακριβώς διαγώνια γωνία. Αφού λοιπόν πρώτα κρεμάσεις τον εν λόγω πίνακα στο σημείο αυτό, τότε μπορείς και να βάλεις την ball, που τώρα πια η μάγισσα την έχει κάνει magic ball πάνω στο pedestal. Τα υπόλοιπα δικά σας.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

FAUST



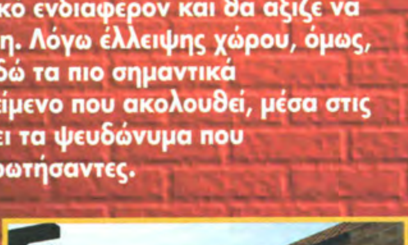


ΜΙΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ ON-LINE ΜΕ ΤΗΝ JANE JENSEN

Η κορυφαία designer αποκαλύπτει τα σχέδιά της για το μέλλον

Στις 12 του Φλεβάρη η Jane Jensen είχε μία συζήτηση on-line μέσω του Web site Interactive Fiction με αρκετούς θαυμαστές της. Η συζήτηση αυτή παρουσιάζει σημαντικό ενδιαφέρον και θα άξιζε να δημοσιευτεί ολόκληρη. Λόγω έλλειψης χώρου, όμως, θα παρουσιάσουμε εδώ τα πιο σημαντικά αποσπάσματα. Στο κείμενο που ακολουθεί, μέσα στις παρενθέσεις έχω θέσει τα ψευδώνυμα που χρησιμοποίησαν οι ερωτήσαντες.

Ας δούμε όμως τα πιο σημαντικά αποσπάσματα της συζήτησης:



ΕΡΩΤΗΣΗ (jabe): Τι σκέφτεσαι για το μέλλον του Gabriel Knight (G.K.);

Jensen: Δεν νομίζω ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει κάποια συνέχεια σχετικά σύντομα, αλλά πάντα υπάρχει η πιθανότητα για κάτι τέτοιο. Το θέμα ανήκει στη Sierra... Ισως σε κάποιο σημείο και οι κονσόλες δώσουν κάποια νέα ώθηση στη σειρά. Τα βιβλία (σ.σ.: Ως γνωστόν, η Jensen έχει ήδη κυκλοφορήσει δύο νουβέλες, ενώ γράφει και μία τρίτη, την Dante's Equation) επίσης πάνε πολύ καλά. Ετσι, δεν νομίζω ότι τα G.K. τελείωσαν, αλλά, από την άλλη μεριά, δεν υπάρχει και κάτι σίγουρο στο σημείο αυτό.

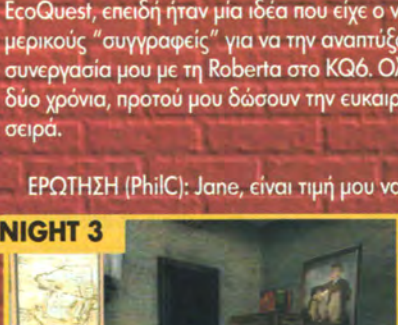
ΕΡΩΤΗΣΗ (gamedame): Jane, ποτέ συνειδητοποίησες για πρώτη φορά την κλίση σου σχετικά με το γράψιμο και τη σχεδίαση των παιχνιδιών; Πώς τα καταφέρνεις και τι έχεις να συστήσεις σε κάποιον/α που θέλει να ακολουθήσει τον ίδιο δρόμο;

Jensen: Είχα πάντοτε ενδιαφέρον για τα μυθιστορήματα και έγραφα δικά μου από την εποχή που δούλευα ως προγραμματίστρια full-time. Οταν ασχολήθηκα με τα πρώτα μου παιχνίδια της Sierra, τα King's Quest IV και Manhunter, συνειδητοποίησα ότι θα ήταν πολύ ενδιαφέρον να προσπαθήσω να συνδυάσω το ενδιαφέρον μου για τα μυθιστορήματα με τους υπολογιστές. Βασικά, "ενοχλούσα" συνέχεια τη Sierra, μέχρι που με προσέλαβαν. Τώρα, τι θα συνιστούσα σε κάθε ενδιαφερόμενο: Προφανώς θα χρειαστεί να πάτε σε μία εταιρία δημιουργίας παιχνιδιών με κάποια άλλη ικανότητα: προγραμματιστής, καλλιτέχνης (σχεδιαστής-ζωγράφος), μουσικός, συγγραφέας ή επεξεργαστής των manuals ή και των διαλόγων. Σπανίως προσλαμβάνουν μη έμπειρους σχεδιαστές παιχνιδιών. Οταν όμως καταφέρετε να μπείτε σε μία εταιρία, τότε υποβάλλετε προτάσεις και δοκιμάζετε τις ιδέες και τον εαυτό σας. Θα χρειαστεί όμως να έχετε από πιο πριν κάποιες γνώσεις στον προγραμματισμό, στο film direction και στο γράψιμο γενικώς.

ΕΡΩΤΗΣΗ (LoneCleric): Πόσο χρόνο χρειάστηκες στη Sierra μέχρι να προαχθείς σε game designer; Αν δεν κάνω λάθος, πριν έγραφες τα manuals, έτσι δεν είναι;

Jensen: Προσελήφθην στη Sierra ως συγγραφέας με ειδικότητα τις "σύντομες" ιστορίες. Σχεδόν αμέσως μου ζητήθηκε να συν-σχεδιάσω το EcoQuest, επειδή ήταν μία ιδέα που είχε ο vice president μας και ήθελε μερικούς "συγγραφείς" για να την αναπτύξουν. Υστερα από αυτό ήρθε η συνεργασία μου με τη Roberta στο KQ6. Ολα αυτά κράτησαν περίπου δύο χρόνια, προτού μου δώσουν την ευκαιρία να αναπτύξω τη δική μου σειρά.

GABRIEL KNIGHT 3



ΕΡΩΤΗΣΗ (PhilC): Jane, είναι τιμή μου να μιλώ μαζί σου. Θα ήθελα να σε ρωτήσω για την ιστορία του GK3, το συνολικό περιεχόμενο, αλλά και τη σχεδιασή του, που είναι απίστευτη. Ηταν το σενάριο έτσι από την αρχή ή πρόσθετες νέα στοιχεία, καθώς ανακάλυπτες επιπλέον δυνατότητες από τη νέα τεχνολογία;

Jensen: Η ιστορία που τελικά κατέληξε να γίνει παιχνίδι είναι περίπου όπως αυτή που υπάρχει μέσα στο συνοδευτικό κόμιξ του παιχνιδιού. Συγκρίνω τον εαυτό μου με μια μαγείρισσα που ρίχνει συνέχεια υλικά μέσα στο καζάνι της, μέχρι η γεύση του φαγητού να είναι εντάξει. Βασικά, χρειάζομαι πάρα πολλά στοιχεία που να "ανακατεύονται" σε μία ιστορία - δεν ξέρω γιατί το κάνω αυτό στον εαυτό μου (αφού σημαίνει πολύ περισσότερη δουλειά), αλλά αυτό είναι το στυλ μου.

ΕΡΩΤΗΣΗ (LoneCleric): Ποιος έχει τα δικαιώματα στους χαρακτήρες και το μέλλον των G.K.; Θα αποφάσιζες να κάνεις ένα άλλο G.K. για μία άλλη εταιρία;

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Jensen: Η Sierra έχει τα δικαιώματα του G.K. Οταν έγραψα το πρώτο παιχνίδι, ήμουν πολύ χαμηλά ιεραρχικά στην εταιρία για να διεκδικήσω και να εξασφαλίσω τα δικαιώματά του. Μέχρι λοιπόν η Sierra να πουλήσει τα δικαιώματά του σε κάποια άλλη εταιρία, δεν μπορώ να κάνω κάποιο νέο G.K. αλλού.

ΕΡΩΤΗΣΗ (Soumitrous): Σε ευχαριστώ πολύ για τον πολύτιμο χρόνο σου. Εχεις ιδέες για puzzles νέου τύπου για τα adventure games, εννοώ φρέσκες ιδέες, όπως το The Serpent Rouge στο GK3;
Jensen: Ναι, έχω νέες ιδέες, και αν κάνω ένα νέο adventure game, θα προσπαθήσω να βρω πιο πρωτότυπες ιδέες και puzzles. Νομίζω ότι το GK1 είχε πολύ καλά puzzles και αυτό ήταν από τα δυνατά σημεία του. Ετσι, την ίδια κατεύθυνση προσπάθησα να ακολουθήσω στο GK3. Το GK2, λόγω του Full Motion Video (FMV), δεν επέτρεπε τέτοιου είδους puzzles.

ΕΡΩΤΗΣΗ (7): Μερικοί fans της σειράς απογοητεύτηκαν λίγο από το The Temple Of Doom Ending Sequence στο GK3. Πώς γεννήθηκε η ιδέα; Είσαι τελικά ικανοποιημένη με αυτή;
Jensen: Μα υπήρξαν μερικά στοιχεία action και στα προηγούμενα G.K. games, όπως οι mummies στο GK1 και το φινάλε με το "wolf" sequence στο GK2. Ως συγγραφέας νιώθω ότι τα φινάλε πρέπει να περιέχουν πιο "έντονη δραστηριότητα". Προσωπικά μου αρέσει το είδος των puzzles όπου χρησιμοποιείς το μυαλό μαζί με τα αντανακλαστικά, για παράδειγμα μία από τις πιο αγαπημένες μου σειρές είναι τα Manhunter, που ακολουθούσαν αυτό το είδος των γρίφων συνέχεια. Αλήθεια, είναι πολύ παράδοξο, όμως τα τμήματα Ανάπτυξης, Διαφήμισης & Διαχείρισης-Διεύθυνσης "ανάβουν" μόνο όταν δουν τέτοια είδη γρίφων και δράσης. Δεν ενδιαφέρονται και τόσο πολύ για το διερευνητικό μέρος του παιχνιδιού. Ετσι, για τη διαφήμιση και τις πωλήσεις του παιχνιδιού τέτοιοι γρίφοι είναι αναγκαίοι.


Η JANE JENSEN

ΕΡΩΤΗΣΗ (Jones): Γεια σου, Jane! Εχεις πει ότι η παραγωγή του GK3 ήταν ένα είδος εφιάλτη. Τι συνέβη στην πραγματικότητα;
Jensen: Η δημιουργία του GK3 ήταν πολύ σκληρή δοκιμασία, επειδή αναπτύσσαμε τη system engine παράλληλα με το παιχνίδι. Η δημιουργία του χρειάστηκε πάρα πολύ καιρό, σχεδόν τρία χρόνια! Χάναμε συνέχεια μέλη από την ομάδα όλο αυτό το διάστημα, έτσι τις περισσότερες φορές έπρεπε να ξεκινάμε από την αρχή. Ηταν πράγματι πολύ σκληρή δοκιμασία!

ΕΡΩΤΗΣΗ (Angelwolf): Γεια σου, Jane! Ενδιαφέρεσαι να ξεκινήσεις νέες σειρές παιχνιδιών; Αν αυτό ισχύει, τι ιδέες έχεις; Με τι θα ασχολούνται;
Jensen: Κοίταξε να δεις, Angelwolf: Εχω κάνει διάφορες προτάσεις όλα αυτά τα χρόνια για μια σειρά άλλων παιχνιδιών. Δυστυχώς, τα περισσότερα από αυτά αφορούν σε adventure games. Ετσι, προς το παρόν δεν αξίζουν καν την προσπάθεια που έκανα για να μεταφέρω όλες αυτές τις ιδέες σε γραπτές προτάσεις. Ηδη δουλεύω σε κάποιες νέες ιδέες-προτάσεις, αλλά επίτρεψέ μου να μην αναφερθώ σε αυτές. Απλά ας πούμε ότι αυτό που είναι πιο βιώσιμο στην παρούσα φάση είναι προτάσεις που συνδυάζουν κάποια στοιχεία από τα adventures με άλλα είδη gameplay - όπως stategey, RPG ή combat. Προς το παρόν οι ιδέες μου είναι να ασχοληθώ με την ανάπτυξη σεναρίων και όχι τόσο το με τη δημιουργία συγκεκριμένου παιχνιδιού. Το ιδανικό θα ήταν να αναπτύξω το σενάριο και τους διαλόγους χωρίς να ανακατευθώ τόσο πολύ με την παραγωγή.

ΕΡΩΤΗΣΗ (Pakkidis): Jane, ποια άλλα adventure games έχεις παίξει;
Jensen: Ξεκίνησα με το King's Quest IV και μετά έπαιξα όλα τα KQs. Επίσης, μου αρέσουν πάρα πολύ η σειρά των Monkey Island, το Loom αλλά και άλλα adventure της Lucas. Επίσης έπαιξα τα Broken Sword και το Sanitarium, περισσότερο όμως για να πάρω την αίσθησή τους και όχι για κάποιους άλλους λόγους.

ΕΡΩΤΗΣΗ (Pakkidis): Ποιοι άλλοι σχεδιαστές adventure games σου αρέσουν;
Jensen: Ω, έχω παίξει επίσης τη σειρά των Larry και των Space Quest, γενικά τα περισσότερα παιχνίδια της Sierra. Τώρα, όσον αφορά στην τελευταία ερώτησή σου, νομίζω οι Roberta Williams, Tim Shaeffer και Ron Gilbert.

ΕΡΩΤΗΣΗ (tuula): Γεια σου, Jane! Αν η Sierra τελικά δεν σου επιτρέψει να συνεχίσεις τη σειρά G.K., έχεις κάποιες άλλες ιδέες για έναν τελείως νέο χαρακτήρα;
Jensen: Μου ζητήθηκε να υποβάλω μερικές προτάσεις για άλλα πράγματα, έτσι είναι πιθανόν. Αλλά να ξέρετε ότι, αν κάτι τέτοιο προκύψει, θα σας ενημερώσω αμέσως.

ΕΡΩΤΗΣΗ (mrfuton): Γεια σου, είμαι θαυμαστής σου και αρκετά παλιός gamer (ξεκίνησα με το Gold Rush!). Θέλω να ευχαριστήσω εσένα προσωπικά αλλά και όλη τη σχεδιαστική ομάδα για την υπέροχη δουλειά που κάνατε στο GK3. Είναι ένα πραγματικό αριστούργημα! Απόλαυσα πάρα πολύ την προσέγγιση στο στυλ της Agatha Christie. Τα Laura Bow games είναι από τα πιο αγαπημένα μου όλων των εποχών. Η ερώτησή μου είναι η εξής: Υπάρχει κανένα σημάδι ότι η Sierra έχει μείνει ευχαριστημένη με το GK3; Νομίζεις ότι τα "classic Sierra adventures" είναι πια ξεπερασμένα (είτε από την ίδια τη Sierra είτε από άλλες εταιρίες);
Jensen: Νομίζω ότι το GK3 έχει πάει καλά αλλά όχι θαυμάσια. Ετσι, δεν νομίζω ότι άλλαξαν τα μυαλά τους σχετικά με την τωρινή κατάσταση των adventure games. Εννοώ ότι, μπορεί να τους αρέσει η σειρά, αλλά απλά αισθάνονται (και δυστυχώς έτσι είναι) ότι τα adventure games έχουν πολύ μεγάλο κόστος ανάπτυξης και παραγωγής, ενώ τελικά δεν πωλούν τόσο όσο άλλα παιχνίδια. Νομίζω λοιπόν ότι θα δούμε μερικά adventure games στο μέλλον από τη Sierra αλλά όχι πολλά.

ΕΡΩΤΗΣΗ (DrPN): Γεια σου, Jane. Αν έφτιαχνες ένα νέο G.K., θα προτιμούσες να είναι σε 3D, όπως το GK3, ή να χρησιμοποιούσες ηθοποιούς;
Jensen: Ειλικρινά δεν ξέρω. Πιθανότατα θα διάλεγα το 3D από το 2D, αλλά θα ήταν πολύ καλύτερο, αν η τεχνολογία είχε προχωρήσει πολύ πιο πέρα. Πάντοτε προτιμούσα τους ζωντανούς ηθοποιούς απέναντι στο 3D. Αυτή θα ήταν και η επιλογή μου.

Ολοκληρώνοντας την παρουσίαση των πιο βασικών αποσπασμάτων από την on-line συνομιλία της Jane Jensen, θα ήθελα να κάνω μία πρόταση προς τη διεύθυνση του περιοδικού. Γιατί άραγε δεν οργανώνουμε κι εμείς συνεντεύξεις με βασικά στελέχη των εταιριών, με στελέχη ξένων περιοδικών, δημιουργούς παιχνιδιών και άλλους; Νομίζω ότι και στους αναγνώστες του περιοδικού θα άρεσε κάτι τέτοιο και θα έδινε μία φρεσκάδα στο περιοδικό. Ετσι κι αλλιώς, εκκρεμεί η συνέντευξη με το δημιουργό του Amerzone.

IMPACT

Το βαρύ πυροβολικό

Το Street Fighter είναι ένα παιχνίδι που ξυπνά ευχάριστες αναμνήσεις στους πολεμοχαρείς επισκέπτες των arcades. Τα εκπληκτικά γραφικά και το εθιστικό gameplay, ειδικά στο two player mode, καθήλωναν τον παίκτη άπειρες ώρες πάνω από το μηχάνημα και τον ανάγκαζαν να σπαταλά σημαντικό μέρος του ελεύθερου χρόνου του αλλά και των οικονομικών του αποθεμάτων. Μια πραγματική κερματορουφήχτρα... Σύντομα ακολούθησε η συνέχεια του παιχνιδιού αλλά και πολλά clones. Ωστόσο, ο πήχης ανέβηκε επικίνδυνα με την κυκλοφορία του Street Fighter EX, που μετέφερε τη δράση του κλασικού beat'em up σε έναν κόσμο τριών διαστάσεων.

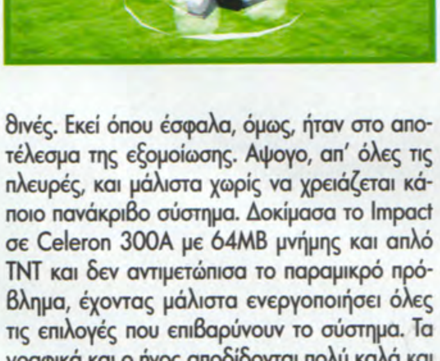
Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Δεν μπορώ να πω ότι η είδηση της κυκλοφορίας ενός προγράμματος που θα αναλάμβανε να εξομοιώσει τα τρομερά arcades της Capcom (με τα συστήματα ZN-1 και ZN-2) μου προκάλεσε ιδιαίτερη εντύπωση. Η συντριπτική πλειονότητα των παιχνιδιών που παίζω είναι adventures, sports simulations και platforms, άντε και κανένα strategy πού και πού. Ούτε είμαι συχνός επισκέπτης των arcades και, μάλιστα, αν τύχει καμιά φορά να βρεθώ σε τέτοιον χώρο, το πολύ πολύ να παίξω κάποιο παιχνίδι με λέξεις ή κανένα Pac Man. Παρακολουθούσα, λοιπόν, τις εξελίξεις γύρω από το Impact μάλλον αδιάφορα, τη στιγμή που όλος ο κόσμος περίμενε με αγωνία την επικείμενη κυκλοφορία. "Επανάσταση" έλεγαν, "καταπληκτική δουλειά", "το επόμενο βήμα" και άλλα τέτοια. Οι beta testers δήλωναν κατενθουσιασμένοι, οι φωτογραφίες υπόσχονταν πολλά... Εγώ, από την πλευρά μου, ήμουν σίγουρος για την πλήρη αποτυχία της προσπάθειας, αφού οι απαιτήσεις που είχαν προαναγγείλει οι προγραμματιστές ήταν ιδιαίτερα υψηλές, ενώ τα ROMs που θα υποστήριζε ο εξομοιωτής αφ' ενός μετριούνταν στα δάχτυλα του ενός χεριού και αφ' ετέρου ήταν πολύ μεγάλα στο μέγεθος και απαιτούσαν πολύ χρόνο και υπομονή μέχρι να κατέβουν. Επιπλέον, αφού επρόκειτο για σχετικά πρόσφατα παιχνίδια, θα έπρεπε να θεωρηθεί δεδομένη η αντίδραση των εταιριών, η οποία θα λειτουργούσε ανασταλτικά στην εξάπλωση του emulator. Τελικά, οι περισσότερες από τις εικασίες μου βγήκαν αληθινές. Εκεί όπου έσφαλα, όμως, ήταν στο αποτέλεσμα της εξομοίωσης. Άψογο, απ' όλες τις πλευρές, και μάλιστα χωρίς να χρειάζεται κάποιο πανάκριβο σύστημα. Δοκίμασα το Impact σε Celeron 300A με 64MB μνήμης και απλό TNT και δεν αντιμετώπισα το παραμικρό πρόβλημα, έχοντας μάλιστα ενεργοποιήσει όλες τις επιλογές που επιβαρύνουν το σύστημα. Τα γραφικά και ο ήχος αποδίδονται πολύ καλά και το μόνο ψεγάδι που θα παρατηρήσετε είναι η κάπως αργή κίνηση σε ορισμένα παιχνίδια (π.χ. στο Toshinden 2), στην ανάλυση 1.024x768 με βάθος χρώματος 32-bit. Περιέργως, οι προγραμματιστές δηλώνουν (όπως θα διαβάσατε και σε προηγούμενο τεύχος) ότι το "target system" είναι P-II 450... Θα έπρεπε να αναφέρουν κάπου ότι ο emulator τρέχει με ικανοποιητική απόδοση και σε υποδεέστερα συστήματα, γιατί με αυτόν τον τρόπο αποθαρρύνουν πολλούς χρήστες. Φανταστείτε ότι το Impact έτρεχε (δεν έτρεχε ακριβώς, αλλά τουλάχιστον μπορούσα να παίζω χωρίς να εκνευρίζομαι ιδιαίτερα) ακόμα και στον παλιό μου 200άρη με Viper 330.

Υποστηρίζεται το OpenGL, αλλά στο CD του περιοδικού θα βρείτε renderers για όλους τους κώδικες της τρισδιάστατης επιτάχυνσης. Αν έχετε κάρτα γραφικών με TNT ή TNT2, οι προγραμματιστές προτείνουν να τρέξετε τον Impact με το OpenGL και όχι με το Direct3D. Δυστυχώς, δεν έχω 3dfx κάρτα για να δω τις επιδόσεις του emulator κάτω από το Glide. Θα το δοκιμάσω σε κάποιον φίλο και θα σας ενημερώσω σχετικά μάλλον στο επόμενο τεύχος. Όσοι από εσάς το επιχειρήσουν, ας μου στείλουν μήνυμα.



Πέθανε, λοιπόν, καταραμένε!



ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Impact σημαίνει σύγκρουση, πρόσκρουση. Με άλλα λόγια, ετοιμαστείτε για λαβές, μπουνιές, κλωτσιές, αλλά και μάχες με σπαθιά ή διάφορα spells. Είναι φανερό ότι έχει χρησιμοποιηθεί η ίδια μηχανή γραφικών σε όλα τα παιχνίδια, αλλά τα διαφορετικά και πολύ όμορφα backgrounds και η ποικιλία των κινήσεων κρατούν το ενδιαφέρον σε υψηλά επίπεδα. Οι τίτλοι που υποστηρίζονται, προς το παρόν, είναι οι Street Fighter EX, Street Fighter EX Plus, Toshinden 2, Psychic Force και Rival Schools. Σύντομα (?) θα υποστηρίζονται και τα Street Fighter EX 2 (και Plus), Tetris the Grandmaster, που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στο δίκτυο. Τώρα, το "υπάρχουν" είναι μια κουβέντα. Πριν από λίγες μέρες, πολλά από τα γνωστότερα sites (π.χ. το RC ROMS) διέθεταν τα παιχνίδια του Impact, όμως ξαφνι-



Δυστυχώς, εδώ ελέγχω το σκελετό...

κά, και ύστερα από κυνηγητό που εξαπέλυσαν οι εταιρίες, τα ROMs άρχισαν να γίνονται δυσεύρετα. Αν τα βρείτε μπροστά σας, κατεβάστε τα χωρίς δεύτερη σκέψη, αφού είναι πολύ πιθανό την αμέσως επόμενη μέρα να μην υπάρχουν πια (τουλάχιστον, όχι στο ίδιο σημείο).

Θα πρότεινα (αν βέβαια έχετε σπίτι σας το arcade της Capcom) να προτιμήσετε το SF EX Plus από το απλό EX, αφού περιλαμβάνει περισσότερες κινήσεις, ενώ η διαφορά στο μέγεθος είναι πολύ μικρή (μικρότερη από 1MB). Επίσης, αν βρείτε το Psychic Force, που είναι το μικρότερο υποστηριζόμενο ROM, μην ξεχάσετε να πάρετε και το αρχείο Psychic Force.cfg, αφού, χωρίς αυτό, το παιχνίδι δεν τρέχει.

ΠΡΟΤΟΥ ΑΡΧΙΣΕΙ Η... ΚΛΩΤΣΟΠΑΤΙΝΑΔΑ

...θα πρέπει βεβαίως να εγκαταστήσετε τον emulator στο σκληρό σας δίσκο. Δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία, απλώς πρέπει να δώσετε προσοχή σε ορισμένες λεπτομέρειες. Αφού θα αποσυμπιέσετε το κυρίως πρόγραμμα σε φάκελο της αρεσκείας σας, αποσυμπιέστε και το αρχείο boardrom.bin στο φάκελο ROMs. Για να τρέξετε τα ROMs, πρέπει πρώτα να φτιάξετε ξεχωριστούς φακέλους για κάθε παιχνίδι μέσα στο φάκελο ROMs και μάλιστα να τους δώσετε συγκεκριμένη ονομασία, αλλιώς το πρόγραμμα δεν θα τα τρέξει (π.χ., αν θέλετε να φτιάξετε έναν φάκελο για την ιαπωνική έκδοση του Toshinden 2, δώστε του την ονομασία "tsj2"). Αναλυτικές οδηγίες θα βρείτε στο readme αρχείο του προγράμματος. Το Impact μπορεί να τρέξει και συμπιεσμένα αρχεία. Στην περίπτωση αυτή, δεν χρειάζεται να φτιάξετε τους προαναφερόμενους φακέλους, αλλά πρέπει πάλι να προσέξετε την ονομασία των zipped αρχείων.



ΤΟ ΠΑΡΑΣΚΗΝΙΟ

Αγνωστος παραμένει μέχρι σήμερα ο επικεφαλής της προγραμματιστικής ομάδας του Impact. Σύμφωνα με δηλώσεις ενός από τους beta testers του εξομοιωτή, που ισχυρίζεται ότι γνωρίζει πρόσωπα και πράγματα, ο επικεφαλής δεν προτίθεται να αποκαλύψει το όνομά του ποτέ, επειδή φοβάται τυχόν μηνύσεις. Δυστυχώς, εδώ και κάμποσες βδομάδες το επίσημο site (www.impactemu.com) φαίνεται πως έχει εγκαταλειφθεί, αφού όσοι από εσάς το επισκεφτείτε θα αντικρίσετε την άσπρη σελίδα για την οποία διαβάσατε και σε προηγούμενο τεύχος... Επίσης, όσα e-mails έχουν σταλεί στην παλιά διεύθυνση με απορίες πάνω στη λειτουργία του εξομοιωτή και ερωτήσεις που αφορούν στην ενημέρωση του κοινού γύρω από την εξέλιξη του κώδικα του προγράμματος, έχουν μείνει αναπάντητα. Γεννιούνται έτσι πολλά ερωτήματα και πολλοί είναι αυτοί που πιστεύουν ότι το φαινόμενο Impact δεν θα έχει συνέχεια.

Είναι σκόπιμο να αναφερθεί εδώ μία ιστορία, έτσι όπως την εξιστόρησε ο ίδιος ο προγραμματιστής του Impact στο site του. Τον καιρό που είχε βγει η beta έκδοση του προ-



Μονομαχία στους αιθέρες στο Psychic Force.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

★ Κυκλοφόρησε η έκδοση 0.989 του ZSNES, ίσως του καλύτερου εξομοιωτή για Super NES. Σύμφωνα με τους προγραμματιστές του, η καινούρια κυκλοφορία θα βελτιώνει σημαντικά τον ήχο και την ταχύτητα εξομοίωσης.

★ Θα θυμάστε τα μικρά ηλεκτρονικά... παλάμης, τους προγόνους των GameBoy και Game Gear. Πρόσφατα κυκλοφόρησε εξομοιωτής για ένα τέτοιο παλιό παιχνίδι, το Donkey Kong Circus της Nintendo. Στη σελίδα http://www.vintagegaming.com/emulators/handheld.html μπορείτε να τον κατεβάσετε και να βρείτε κι άλλους τέτοιους εξομοιωτές.

★ Στο προηγούμενο τεύχος είχα αναφέρει ότι το RAINE... μας τελείωσε. Ωστόσο, στο επίσημο site η προγραμματιστική ομάδα ανέβασε πριν από λίγες μέρες screenshots από παιχνίδια που δεν υποστήριζε μέχρι τώρα ο emulator. Για να δούμε...

★ Νέα ήττα υπέστη η Sony, αυτή τη φορά από την Connectix, την ομάδα που βρίσκεται πίσω από το Virtual Game Station. Ετσι, ανοίγει ο δρόμος για τη μεταφορά του εμπορικού εξομοιωτή για Mac και στα PCs.

★ Ο μέτριος εξομοιωτής NE (για NES) κατάφερε να τραβήξει πάνω του τα φώτα της δημοσιότητας μετά την ανακοίνωση των προγραμματιστών του, σύμφωνα με την οποία η καινούρια έκδοση θα υποστηρίζει και ROMs για SNES και GameBoy.

EMULATORS' CORNER

> **ΣΤΟ CD**
> **ΤΟΥ "PC MASTER"**
>
> Υστερα από δική σας απαίτηση, εκτός από τον εξομοιωτή που παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος και τα συνοδευτικά αρχεία του (renderers και boardrom.bin) θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις μερικών από τους δημοφιλέστερους emulators: MAME (v0.36b16), RAINE, WinUAE, UltraHLE (γαλλική v1.46). Ακόμα, συμπεριλήφθηκαν κάποια ROMs που υποστηρίζονται από τις τελευταίες εκδόσεις του MAME. Θα γίνει μια προσπάθεια στο επόμενο τεύχος να σας δώσουμε όσο το δυνατόν περισσότερα ROMs για τον δημοφιλέστατο emulator.

γράμματος, δέχθηκε μήνυμα από κάποιον άγνωστο ο οποίος, με ιδιαίτερα προκλητικό ύφος, ζητούσε ή μάλλον απαιτούσε να γίνει beta tester. Οταν ο προγραμματιστής αρνήθηκε, ο άγνωστος, με άλλο όνομα πια, πλησίασε ("ηλεκτρονικά", βέβαια) έναν ανυποψίαστο beta tester και κατόρθωσε να περάσει ένα trojan στο σύστημά του. Το επόμενο βήμα ήταν, φυσικά, να υφαρπάξει την πολυπόθητη beta έκδοση του Impact...

Δεν γνωρίζω αν η ιστορία είναι αληθινή, πάντως σκιαγραφεί με τον καλύτερο τρόπο το είδος της επικοινωνίας στο Δίκτυο. Σχέσεις απρόσωπες και χρησιμοθηρικές, καταπιεσμένοι και κομπλεξικοί άνθρωποι που βρίσκουν την ευκαιρία να ανταποδώσουν με ανορθόδοξο τρόπο τις σφαλιάρες της καθημερινής ζωής. Γι' αυτό να προσέχετε πάρα πολύ τις "δικτυακές" παρέες σας.



Το Toshinden είναι ένα παιχνίδι που θυμίζει έντονα το Barbarian. Ευτυχώς ή δυστυχώς, λείπουν οι αποκεφαλισμοί.

ULTRAHLE

Θραύση κάνει ο πολύ επιτυχημένος emulator για N64, UltraHLE. Εξομοιώνει άψογα περισσότερα από 40 παιχνίδια, μεταξύ των οποίων τα διάσημα Mario 64, Zelda: Ocarina of time και Goldeneye. Πρόσφατα, μάλιστα, κυκλοφόρησε το Adaptoid, ένα εξάρτημα με το οποίο μπορείτε να συνδέσετε το χειριστήριο του N64 σε USB port του PC σας. Στο CD του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε τη γαλλική έκδοση 1.46 του εξομοιωτή, που είναι στην ουσία ένα πακέτο που περιλαμβάνει wrappers (εξομοιώνουν τις εντολές του Glide για μη 3dfx κάρτες, αφού -ως γνωστόν- το UltraHLE είναι γραμμένο για Glide), και τα τελευταία αρχεία ini που εξαλείφουν κάποια προβλήματα ασυμβατότητας. Δεν χρειάζεται να έχετε γνώσεις γαλλικών, γιατί υπάρχει ένας πολύ καλός πίνακας ελέγχου και όλες οι λειτουργίες γίνονται πανεύκολα, με τη χρήση εικονιδίων.

Το UltraHLP είναι ένα πολύ καλό utility για το UltraHLE. Δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένας επεξεργαστής που αναλαμβάνει να ρυθμίσει τα .kwl αρχεία που χρησιμοποιεί ο εξομοιωτής, αλλά θα σας γλιτώσει από αρκετούς μπελάδες, αφού είναι ένα πρόγραμμα λειτουργικό και ιδιαίτερα φιλικό προς το χρήστη. Ετσι, θα μπορέσετε με συνοπτικές διαδικασίες να ενεργοποιήσετε το joystick σας για two player mode ή να αναθέσετε στο mouse να χειρίζεται την κάμερα. Θα βρείτε το UltraHLP στο CD του επόμενου τεύχους, αφού, όπως πληροφορήθηκα, πρόκειται σύντομα να κυκλοφορήσει καινούρια έκδοση. Ωστόσο, μια και είχατε απορίες που αφορούν στη χρήση του προγράμματος, θεωρώ σκόπιμο να δώσω εδώ μερικά στοιχεία: αφού το κατεβάσετε, αποσυμπιέστε το σε έναν οποιονδήποτε φάκελο. Δεν έχει καμία σημασία πού θα το βάλετε. Κατόπιν τρέξτε το UltraHLP.exe. Θα σας ζητήσει να καθορίσετε τη θέση του Ultra.exe. Αν χρησιμοποιείτε την έκδοση 1.46, πηγαίνετε στο φάκελο Go του UltraHLE και επιλέξτε το αρχείο Ultrafr.exe. Τώρα είστε έτοιμοι να κάνετε όποιες αλλαγές θέλετε. Φεύγοντας από το πρόγραμμα, μην παραλείψετε να ενεργοποιήσετε την επιλογή "Patch exe and Make kwl file".

Τέλος, προτού κατεβάσετε οποιοδήποτε ROM, μην παραλείψετε να περάσετε από τη σελίδα του UltraHLE για να δείτε αν το υποστηρίζει η τρέχουσα έκδοση του εξομοιωτή, αλλιώς θα βρεθείτε προ εκπλήξεως. Κάπως έτσι την έπαθα κι εγώ, που περίμενα μια ώρα να κατέβει το Yoshi's Story για να διαπιστώσω στη συνέχεια ότι δεν λειτουργεί... Επίσης, προσέξτε ποια έκδοση κατεβάζετε, αφού σε ορισμένα παιχνίδια υποστηρίζεται η αμερικανική αλλά όχι η ευρωπαϊκή και αντίστροφα.

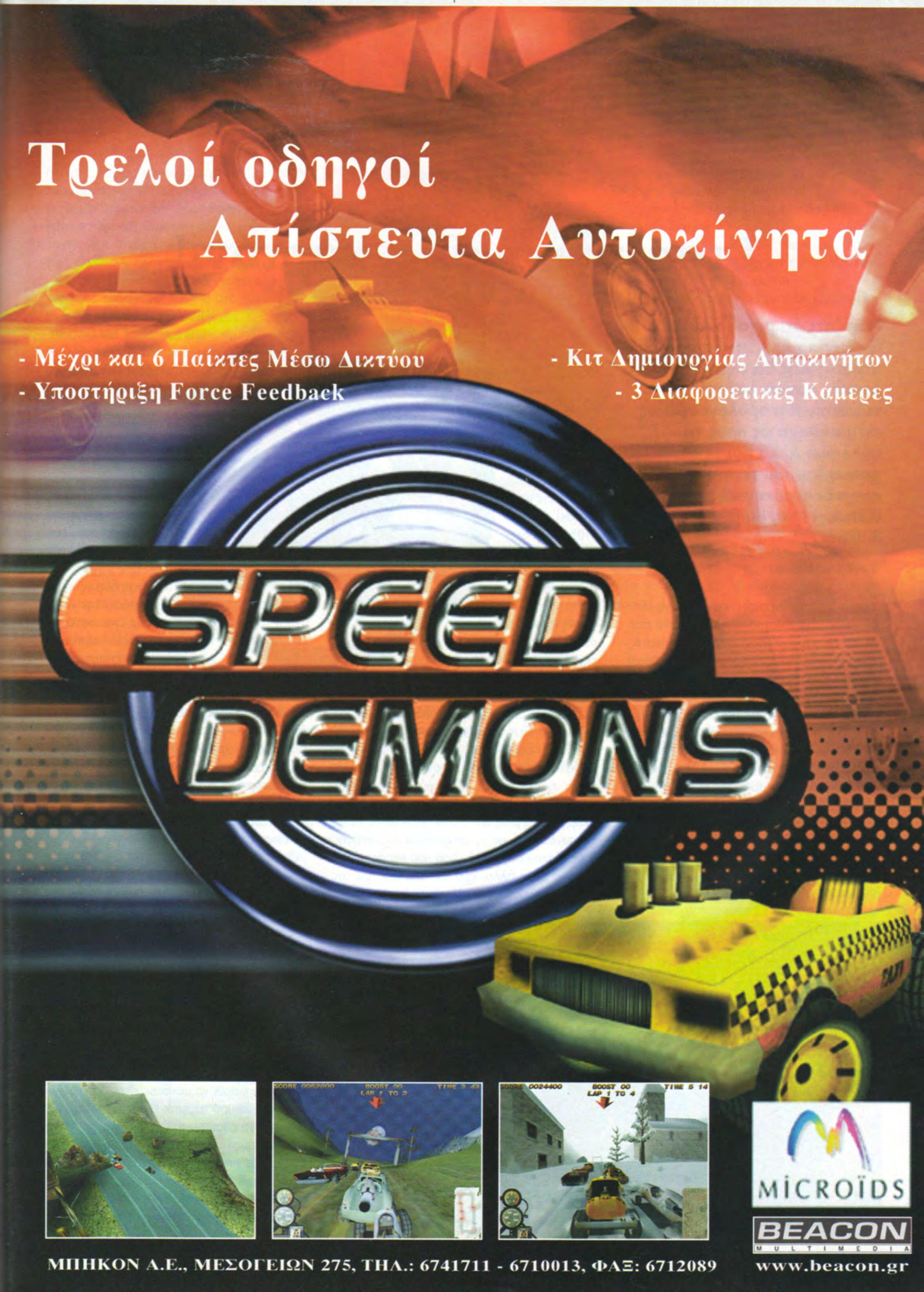
PC



O Kayin εδραιώνει τη νίκη του.



Street Fighter EX Plus.


Τρελοί οδηγοί
Απίστευτα Αυτοκίνητα
- Μέχρι και 6 Παίκτες Μέσω Δικτύου
- Υποστήριξη Force Feedback
- Κιτ Δημιουργίας Αυτοκινήτων
- 3 Διαφορετικές Κάμερες
SPEED DEMONS
MICROÏDS
BEACON
MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΤΗΛ.: 6741711 - 6710013, ΦΑΞ: 6712089
www.beacon.gr

DISKWARS!

Στρατηγική σε... χαρτόνι!

Νομίζατε ότι μετά το Magic: The Gathering όλα τα νέα παιχνίδια στρατηγικής θα είχαν κάρτες; Ε, λοιπόν, κάνετε λάθος! Το τελευταίο και ομολογουμένως εντυπωσιακό ως προς τη σύλληψη αλλά και το gameplay του επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής έχει δίσκους! Ναι, διαβάσατε καλά, δίσκους.

Του Μίλτου Κύρκου

Οκτώ στρατοί είναι έτοιμοι να συγκρουστούν ανηλεώς επάνω στο τραπέζι σας. Σκληροί πολεμιστές, ηρωικές προσωπικότητες, δράκοι, τέρατα, ειδικοί χαρακτήρες και μάγοι αναπαριστώνται από χαρτονένιους δίσκους. Κάθε δίσκος απεικονίζει και από τις δύο πλευρές τη μονάδα ή το χαρακτήρα που αντιπροσωπεύει, είναι δε τόσο όμορφα φτιαγμένος που έλκει αμέσως την προσοχή του παίκτη! Στην επιφάνειά του φέρει τρεις αριθμούς, οι οποίοι αντιπροσωπεύουν τα στατιστικά του στη μάχη (Επίθεση, Αμυνα, Αντοχή), όπως επίσης τον αριθμό των κινήσεων που είναι σε θέση να εκτελεί και τους πόντους που κοστίζει. Αν μάλιστα έχει ειδικές ικανότητες, τις αναγράφει και αυτές κάτω από την εικόνα.

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι πολύ απλοί, η ανάπτυξή τους όμως διαβολική. Οι παίκτες ενεργοποιούν με τη σειρά τρεις από τις μονάδες τους (τους δίσκους τους). Κάθε μονάδα μπορεί είτε να κινηθεί κάνοντας "τούμπες" προς όποια κατεύθυνση επιλέγει ο παίκτης και όσες φορές αναγράφεται στο δίσκο της, είτε να εκτελέσει μία ειδική ενέργεια (ενέδρα, μαγεία, επίδραση σε διπλανή μονάδα κ.λπ.). Ελπίζω να μη σας ξένισαν οι "τούμπες", καθώς πρόκειται για έναν πολύ έξυπνο τρόπο κίνησης, αν σκεφτείτε ότι όλοι οι δίσκοι δεν έχουν την ίδια διάμετρο: Μεγάλοι δίσκοι ιππικού, με κίνηση 5 ή 6, καλύπτουν σχεδόν το μισό πεδίο μάχης, ενώ άλλοι, μικρότεροι δίσκοι δυσκολεύονται να καλύψουν ακόμη και τη μισή απόσταση. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με το σταμάτημα της κίνησης ενός δίσκου στην περίπτωση που περάσει επάνω από έναν άλλο, έχει ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη εκπληκτικών τακτικών.



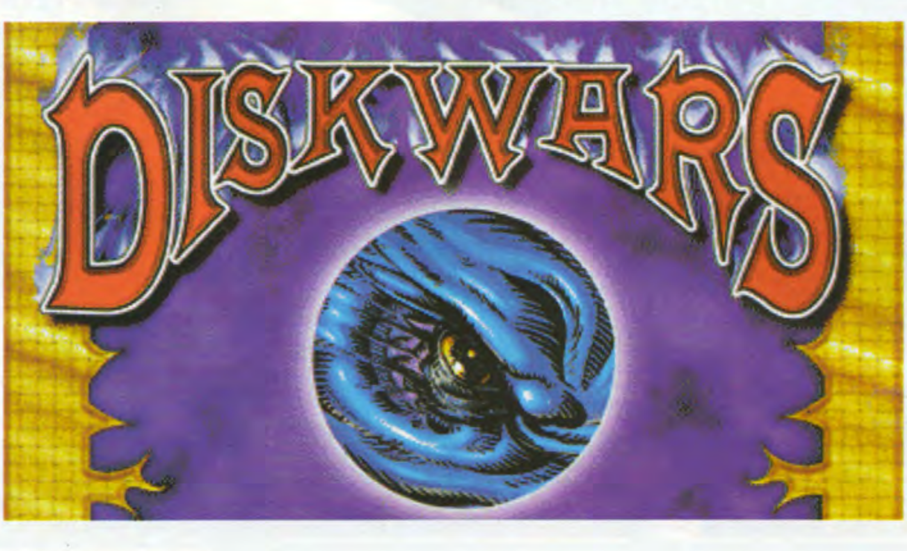
Μετά την κίνηση, είναι η σειρά των τόξων, των fireballs και των βράχων. Εδώ ο παράγοντας τύχη είναι σημαντικός, το δε αποτέλεσμα συχνά απρόβλεπτο, αλλά πάντα διασκεδαστικό και πωρωτικό. Ακολουθεί η γρήγορη και έξυπνη επίλυση των μαχών: Αν ένας δίσκος ολοκληρώσει την κίνησή του έτσι ώστε να "καβαλάει" κάποιον αντίπαλο, τότε έχουμε μάχη. Αν ένας ή περισσότεροι δίσκοι καλύπτουν ο ένας τον άλλο, αρχίζουμε από το ανώτερο στρώμα και επιλύουμε προς τα κάτω.

Η επίλυση τώρα: Αν η επίθεση του επιτιθέμενου δίσκου είναι ίση ή μεγαλύτερη της αντοχής του αμυνόμενου, ο τελευταίος πεθαίνει. Ταυτόχρονα, εάν η άμυνα του αμυνόμενου είναι ίση ή μεγαλύτερη της αντοχής του επιτιθέμενου, ο τελευταίος πεθαίνει.

Οπως βλέπετε, τα πράγματα είναι απλά, ακόμα και αν έχουμε να κάνουμε με τρεις ή περισσότερους δίσκους, οπότε οι αμυνόμενοι ενώνουν την άμυνά τους, οι επιτιθέμενοι την επίθεση κ.ο.κ. Φυσικά, δεν λείπουν οι ειδικές δυνάμεις των χαρακτήρων ή μονάδων, οι οποίες τους επιτρέπουν να εκδηλώνουν ανοσία απέναντι σε μερικά όντα, να χτυπούν πρώτοι, να ποδοπατούν κ.λπ.

Το Diskwars, πέρα από τον απλό αλλά συναρπαστικό μηχανισμό του, έχει ένα μεγάλο ατού: τους υπέροχους δίσκους του! Πανέμορφες εικόνες πολεμιστών συνεπαίρνουν τον παίκτη και τον ωθούν να συνθέσει έναν όσο το δυνατόν πιο ισχυρό στρατό. Οι στρατοί ξεχωρίζουν από το alignment τους, ενώ έχουμε τους ανεξάρτητους που συμμαχούν είτε με τους Καλούς είτε με τους Κακούς, οι οποίοι όμως μάχονται πάντα μεταξύ τους.

Σε κάθε κουτί Diskwars περιλαμβάνονται οι βασικές μονάδες του στρατού που αυτό ανα-



παριστά, καθώς και -τυχαία- μερικοί ακόμα δίσκοι, μέρος των οποίων μπορεί να ανήκει και σε αντίπαλο στρατό! Ετσι προωθείται η ανταλλαγή μεταξύ των παικτών - συχνά, μάλιστα, κανείς δεν διαθέτει ομοιογενείς στρατούς στο πεδίο, αλλά συμμάχους προερχόμενους από πολλά κουτιά. Το γεγονός αυτό προσφέρει ποικιλία στο παιχνίδι και πολλαπλότητα επιλογών.

Εκτός από τα οκτώ βασικά κουτιά, υπάρχουν και οκτώ expansion packs, που περιέχουν 125 δίσκους το καθένα με νέες μονάδες, ξόρκια για τους μάγους κ.λπ.

Το Diskwars αποτελεί παράδειγμα του πώς μία πολύ καλή ιδέα μπόρεσε και έγινε παιχνίδι πρώτης γραμμής. Ακόμα και αν σας ξενίσει με την πρώτη ματιά (δίσκοι;), είναι σίγουρο πως μόλις καθίσετε στο τραπέζι και παρατάξετε το στρατό σας, θα τα ξεχάσετε όλα και θα παρασυρθείτε από την ένταση των επιλογών που ξεδιπλώνονται μπροστά σας.

Παίζεται από όσους παίκτες χωράνε στο τραπέζι (το παιχνίδι με περισσότερους των δύο είναι πιο συναρπαστικό!) και κάθε παίκτης κατεβάζει τόσους δίσκους όσοι χρειάζονται για να συμπληρωθεί το συμφωνηθέν σύνολο πόντων της μάχης ή του σεναρίου.



ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ MAGIC

Τον Φεβρουάριο κυκλοφόρησε η νέα σειρά του Magic: The Gathering με τον τίτλο Nemesis. Αποτελείται από 143 κάρτες και κυκλοφορεί σε πακέτα των 15 καρτών (boosters) καθώς και σε 4 προκατασκευασμένες τράπουλες. Για να την υποδεχτεί, η Κάισσα οργάνωσε εννέα τουρνουά πριν από την ημέρα κυκλοφορίας της, τα οποία έδωσαν στους φανατικούς παίκτες την ευκαιρία να αποκτήσουν τις κάρτες προτού διατεθούν στο εμπόριο. Το τουρνουά της Αθήνας έγινε στο ξενοδοχείο "President" και νικητής ήταν ένας παλιός και έμπειρος παίκτης, ο Γιάννης Μπαλής. Τουρνουά έγιναν επίσης στη Θεσσαλονίκη, τη Λάρισα, το Ηράκλειο, τα Χανιά και την Πάτρα, όπως επίσης στο Μαρούσι, το Παγκράτι και τον Πειραιά. Μεγάλη συμμετοχή και κέφι ήταν τα χαρακτηριστικά των εκδηλώσεων, οι οποίες πλέον είναι παραδοσιακά ραντεβού των παικτών του Magic τρεις φορές το χρόνο.

Η Wizards of the Coast, η εταιρία του Magic: The Gathering, με την κυκλοφορία της νέας επέκτασης κάνει μία ενδιαφέρουσα προσφορά στους παίκτες: με την αγορά ενός display από κάρτες (36 boosters) οι παίκτες μπορούν να αποκτήσουν ένα σετ από πέντε μοναδικές κάρτες, που έχουν τυπωθεί ειδικά για αυτό το σκοπό και δεν βρίσκονται πουθενά αλλού! Οι κάρτες αυτές είναι lands και αναπαριστούν τοπία από ευρωπαϊκές χώρες (Island από τη Σκανδιναβία, Forest από τον Μέλανα Δρυμό κ.λπ.). Το μόνο που έχουν να κάνουν οι παίκτες είναι να ταχυδρομήσουν ένα κουπόνι που παραλαμβάνουν με το display μαζί με τον bar code στην κεντρική διεύθυνση της Κάισσα, και θα παραλάβουν τις κάρτες με το ταχυδρομείο. Η προσφορά λήγει στις 15 Μαρτίου. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε στο 3606488 ή απευθυνθείτε στα καταστήματα Κάισσα και Multirama Καλλιθέας, Αλίμου, Ερυθραίας και Χολαργού.

Το φετινό πρόγραμμα των εκδηλώσεων που αφορούν στους παίκτες του Magic είναι πολύ ελκυστικό. Προσέξτε:



Προκριματικά Πανελληνίου, σε όσες πόλεις υπάρχει Κάισσα, τον Απρίλιο

Πανελλήνιο Πρωτάθλημα, τέλος Μαΐου - αρχές Ιουνίου

Γκραν Πρι (με μεγάλα δώρα) σε Φρανκφούρτη, Κοπεγχάγη, Πόρτο, Μάντσεστερ, Ελσίνκι, Φλωρεντία

Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα στο Παρίσι, 14-16 Ιουλίου

Παγκόσμιο Πρωτάθλημα στις Βρυξέλλες, 23-26 Αυγούστου

Pre-release Prophesy, στις 27-28 Μαΐου

Pre-release Invasion, στις 30 Σεπτεμβρίου

Και αυτές είναι μόνο οι επίσημες, πανευρωπαϊκές διοργανώσεις. Προσθέστε και τουλάχιστον οκτώ τουρνουά από κάθε κατάστημα Κάισσα, συμπεριλάβετε και τους αγώνες της Αρένα που επιτρέπουν στον καθένα να παίξει σε ένα περιβάλλον όχι τόσο ανταγωνιστικό, βάλτε και τα Games Fair που τουλάχιστον δύο φορές το χρόνο συγκεντρώνουν τους παίκτες... Κέφι να έχετε, και οι ευκαιρίες για δράση άφθονες!

POKEMON

Η μανία με το καρτοπαίχνιδο Pokemon έχει ξεπεράσει κάθε προηγούμενο! Για δέκα ημέρες δεν υπήρχε Pokemon σε όλη την αγορά, αφού οι Wizards δεν προλαβαίνουν να τυπώνουν κάρτες για την ευρωπαϊκή αγορά. Το έξυπνο αυτό παιχνίδι παίζεται από μικρούς και μεγάλους με τον ίδιο φανατισμό, καθώς -χωρίς να συγκρίνεται με το Magic ως προς το βάθος και τη δυσκολία- προσφέρει ένα μέσο για κέφι και διασκέδαση και, φυσικά, τις πανέμορφες κάρτες του! Στα μέχρι τώρα τουρνουά νικητές έχουν αναδειχτεί παίκτες του Magic λόγω της υπέρτερης εμπειρίας τους στην κατασκευή των decks, αλλά όχι λίγες φορές πολλοί από αυτούς τα έχουν βρει... μπαστούνια με τις τράπουλες των νεότερων ηλικιών. Στη συμμετοχή διάφορων παικτών βοηθά και το γεγονός ότι η κατεύθυνση των Wizards για τα τουρνουά συνοψίζεται στην προτροπή "have fun!". Ετσι δεν δημιουργείται σκληρό, ανταγωνιστικό περιβάλλον. Επίσης, τα βραβεία μοιράζονται σε όσους παίζουν και όχι μόνο στους νικητές, επιβραβεύοντας έτσι περισσότερο τη συμμετοχή και λιγότερο την τελική κατάταξη.

Τι μαγειρεύει το "PC Master"; Αν είναι κάτι το εύγευστο, είναι σίγουρο πως οι παίκτες των παιχνιδιών ρόλων και των καρτοπαίχνιδων θα δώσουν βροντερό "παρών"! Εξάλλου, ποιος gamer που σέβεται τον εαυτό του θα χάσει την ευκαιρία να παίξει σε ένα όμορφο περιβάλλον;

ΣΚΙΕΣ ΣΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ

Χρήσιμες τεχνικές για νέους αφηγητές

Εχετε, λοιπόν, αποφασίσει να ξεκινήσετε με τα παιχνίδια ρόλων ή βρίσκεστε ήδη στα πρώτα βήματά σας. Υστερα από μια καλή ανάγνωση του βασικού βιβλίου, ξεκινάτε το χρονικό σας και τα πράγματα αρχίζουν να παίρνουν την τροπή τους. Βέβαια, ως καινούριοι αφηγητές, δεν θα έχετε ακόμα τελειοποιήσει την τέχνη της περιγραφής, ούτε θα έχετε εντρυφήσει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Συνεπώς, μερικές συμβουλές δεν βλάπτουν.

Του Μανώλη Σκούληκα

Σε παιχνίδια επικού χαρακτήρα αυτή η διαδικασία δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, αφού οι μάχες και η υπόθεση της περιπέτειας αυτής καθ' εαυτής είναι εύκολο να μεταδώσουν το επικό μέγεθος της περιπέτειας. Ετσι η δουλειά του αφηγητή γίνεται πιο εύκολη.

Σε χρονικά όπως αυτά του Vampire ή του Shadowrun, ο αφηγητής έχει να παρουσιάσει έναν κόσμο γεμάτο μυστήριο και σκοτεινιά και να μυήσει τους παίκτες του σε μια ατμόσφαιρα που είναι οπωσδήποτε δύσκολο να παρουσιαστεί ολοκληρωμένα.

Βέβαια, το τελικό αποτέλεσμα είναι απείρως καλύτερο και πολύ πιο ικανοποιητικό και για τις δύο πλευρές, αν προσεχθούν ορισμένα στοιχεία και δοθεί σημασία στην πλοκή και την παρουσίαση της περιπέτειας. Στο πλαίσιο αυτό, λοιπόν, θα παρουσιάσουμε ορισμένες τεχνικές που βοηθούν στην πιο ολοκληρωμένη παρουσίαση μια τέτοιας περιπέτειας.



Πρώτα από όλα, πρέπει να ξεκαθαρίσουμε πως η ατμόσφαιρα στο παιχνίδι είναι πολύ σημαντική. Πρέπει να κάνετε και τους παίκτες σας να το αντιληφθούν αυτό, αλλιώς δεν θα καταφέρετε τίποτα, αν όλοι κάνουν συνεχώς πλάκα και καταστρέφουν αυτό που με κόπο προσπαθείτε να δημιουργήσετε.

Αντιθέτως, χρειάζεται να πείσετε τους παίκτες σας πως πρέπει να βοηθούν όσο περισσότερο μπορούν στη δημιουργία ενός όμορφου κλίματος και να κρατούν τα αστεία στο ελάχιστο.

Σημαντικές σε κάθε σκοτεινό περιβάλλον είναι οι καλές περιγραφές. Οι χαρακτήρες πρέπει να αποπνέουν μελαγχολία και να είναι απόμακροι. Η ισχυρή αύρα τους και ο αυτονόητος σεβασμός σε αυτούς δεν θα πρέπει να επιβάλλονται στον παίκτη αλλά να κερδίζονται.

Ενας ισχυρός χαρακτήρας μπορεί να θεωρεί τους άλλους κατώτερούς του, ακόμα και όσους είναι πιο δυνατοί από αυτόν. Βέβαια, αυτό θα μπορούσε εύκολα να οδηγήσει σε ένα νεκρό παίκτη, όμως είναι πολύ καλύτερο να του δείξετε πως ο σεβασμός ανοίγει πόρτες και η ασέβεια τις κλείνει. Δεν είναι ανάγκη πάντα να ανταποδίδετε την ασέβεια, αλλά πρέπει πάντα να την ανταμείβετε αρνητικά.

Για παράδειγμα, την επόμενη φορά ο παίκτης δεν θα είναι καλεσμένος στις συγκεντρώσεις του πρίγκιπα ή δεν θα του δίνουν το μπόνους από την επιτυχημένη αποστολή το οποίο πήραν οι υπόλοιποι.

Η συνεχής σκοτεινιά του χρονικού θα πρέπει να προκύπτει όχι από την αποτυχία των παικτών να επιτύχουν οτιδήποτε απέναντι σε υπεράνθρωπες δυνάμεις αλλά από την τραγικότητα των χαρακτήρων και του περιβάλλοντός τους. Ο κόσμος πρέπει να είναι σκοτεινός και έκδηλα υλιστικός, βίαιος και σκληρός. Αλλά το σκοτάδι έχει σκοπό να κάνει το φως πιο δυνατό και να αναδείξει την ανθρώπινη υπέρβαση.

Δώστε πάντα στους παίκτες την ευκαιρία να επιτύχουν αυτό που προσπαθούν, αν δεν είναι υπερβολικό και δεν βρίσκεται εκτός του κλίματος της περιπέτειας. Αν κάτι είναι εκτός κλίματος, μην κατακεραυνώσετε τον παίκτη σας με απαγορεύσεις.

Προσπαθήστε να του δείξετε πως είναι υπερβολικό ή ότι δεν ταιριάζει με τη βασική ιδέα του χρονικού. Ενθαρρύνετε τις προσπάθειες των παικτών να υποδυθούν το ρόλο τους καλύτερα και βοηθήστε τους να πετύχουν ό,τι προσπαθούν. Αφήστε το σκοτάδι στο περιθώριο και τονίστε το με περιγραφές, όχι με την ταλαιπωρία των παικτών.

Ξεκινήστε σιγά σιγά και με τη βοήθεια των παικτών σας και θα τα καταφέρνετε όλο και καλύτερα.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΜΑΡΤΙΟΥ 2000

Σάββατο 4/3/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00

Κυριακή 5/3/1999: WARHAMMER 40.000 Tournament - ώρα: 15:00

Σάββατο 11/3/1999: PC Tournament (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00

Κυριακή 12/3/1999: LEGENDS OF THE FIVE RINGS Tournament - ώρα: 12:00

Σάββατο 18/3/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00

Κυριακή 19/3/1999: MAGIC: THE GATHERING Tournament (TYPE I-Masters) - ώρα: 10:00

Οι κάρτες restricted είναι banned.

Σάββατο 25/3/1999: PC Tournament (STARCRAFT: BROODWARS) - ώρα: 12:00

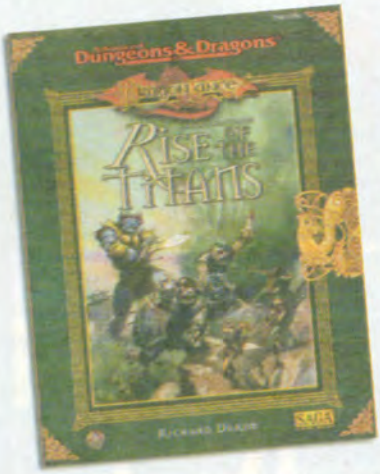
Κυριακή 26/3/1999: FANTASY ROLE PLAYING DAY - ώρα: 16:00

Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι. Γίνονται επιδείξεις παιχνιδιών της White Wolf στο Fantasy Shop. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες.


FantasyShop
Strategy & Mind Games
VAMPIRE
Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ !!!
T-SHIRTS
POSTERS
FANTASY LITERATURE
COMICS
ROLE PLAYING GAMES
GAMERS' CLUB
CARD GAMES
INTERNET CAFE
MINIATURE WARGAMES
3ης Σεπτεμβρίου 103- Πλ. Βικτωρίας, Αθήνα Τ.Κ.104 34
τηλ: 8231072 fax: 8252436
e-mail: fantasy1@hol.gr web site: www.fantasyshop.gr

UTOPIA news

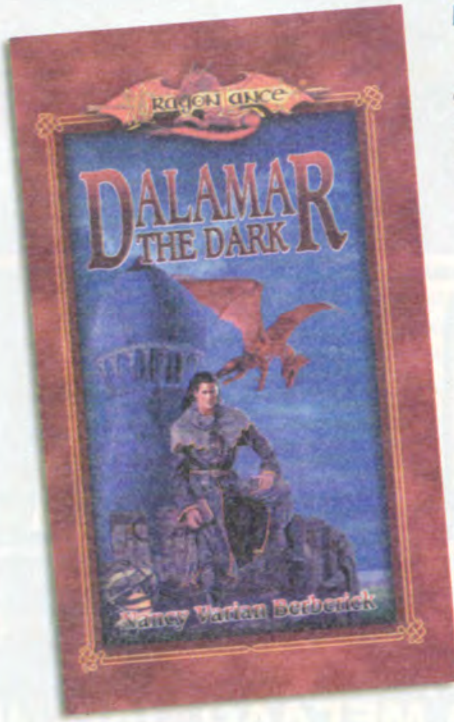
RISE OF THE TITANS



Στα χρόνια του Age of Dreams, τα ogres ήταν πανέμορφα πλάσματα, που έχτιζαν φανταστικές πόλεις και κυβερνούσαν τον μεγαλύτερο από όλους τους πολιτισμούς του Krynn. Οταν στη συνέχεια έπεσαν σε παρακμή, ο πολιτισμός τους εκφυλίστηκε σε βαρβαρότητα και τα ίδια τα ogres μεταλλάχθηκαν παίρνοντας τη σημερινή μορφή τους. Εφθασε όμως πια η στιγμή να γεννηθεί μια καινούρια γενιά ogres: οι τιτάνες! Τα ogres αυτά είναι γιγάντια πλάσματα υψηλής νοημοσύνης, που διατείνονται ότι κατέχουν το μυστικό για το πώς η φυλή των ogres θα ανακτήσει τη χαμένη ομορφιά και δύναμή της. Ηδη οι τιτάνες αυτοί έχουν αρχίσει να παίρνουν ξανά την πρότερη θέση τους στο Ansalon, κατακτώντας και υποδουλώνοντας. Στο Rise of the Titans θα βρείτε λεπτομερή αναφορά για τον πολιτισμό των ogres, περιγραφές των blode και kern και επιπλέον νέους ρόλους ηρώων και, για πρώτη φορά, κανόνες για να παίξετε με ένα χαρακτήρα ogre. Ακόμη, περιέχει μια περιπέτεια που οδηγεί τους ήρωές σας βαθιά μέσα στα βασίλεια των ogres, με την αποστολή να διασώσουν απαχθέντες διπλωμάτες του Silvanesti αλλά και να εμποδίσουν τους τιτάνες να εξαπλώσουν το κακό σε ολόκληρο το Ansalon. Το Rise of the Titans είναι η δεύτερη της σειράς περιπετειών Battle Lines, που συνδέεται με τη σειρά διηγημάτων με το γενικό τίτλο War of Jouls. Η περιπέτεια μπορεί να παιχθεί και με τους κανόνες Jaga καθώς και με το σύστημα του AD&D.

Περιπέτεια του Dragonlance/Τιμή 6.480 δρχ.

DALAMAR THE DARK



Το ταλέντο της μαγείας κυλά στο αίμα του Dalamar, παρ' ότι τον βρίσκουμε να είναι υπηρέτης στο σπίτι ενός άρχοντα των elves, ανάξιος της Υψηλής Τέχνης της Μαγείας και ανέτοιμος να δεχθεί οποιαδήποτε μορφή διδασκαλίας.

Καθώς ο πόλεμος καραδοκεί στα σύνορα του Silvanesti, ο Dalamar θα βρει μόνος του τον τρόπο να μάθει την τέχνη του.

Η αναζήτησή του αυτή θα τον οδηγήσει σε σκοτεινά μονοπάτια, προς έναν τρομακτικό προορισμό.

Νουβέλα του Dragonlance/Σειρά Classics/Τιμή 2.600 δρχ.

PRIEST'S SPELL COMPENDIUM VOLUME THREE

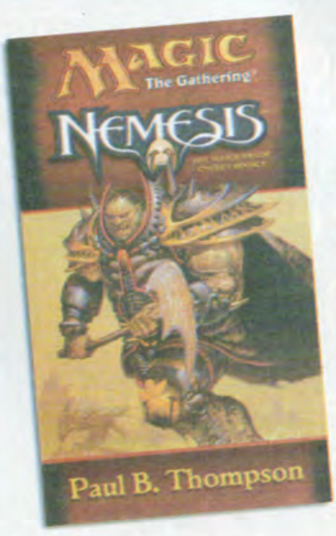


Τα βιβλία Priest's Spell Compendium είναι μια τρίτομη σειρά, που περιγράφει κάθε spell κληρικού για το AD&D. Τα spells έχουν συγκεντρωθεί από βιβλία κανόνων, campaign settings, βοηθήματα, περιπέτειες και περιοδικά από το 1975 και μετά.

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν άμεσα, και για το λόγο αυτό είναι σημαντική πηγή πληροφοριών για κάθε D.M.

Accessory του AD&D/Τιμή 9.000 δρχ.

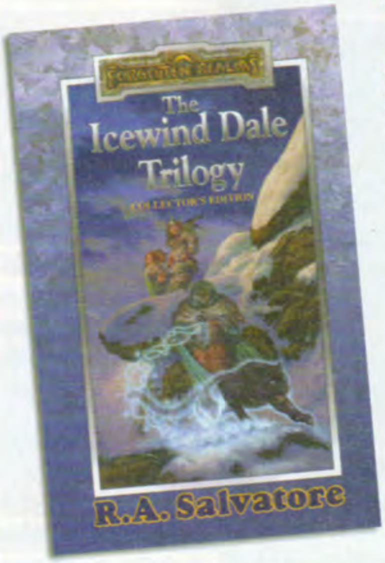
NEMESIS



Τα σχέδια του Dark Lord να εισβάλει στην Dominaria σύντομα θα καρποφορήσουν. Το μόνο που απομένει είναι η πάλη για εξουσία. Ο Urza δεν θα μπορέσει να σταματήσει την Αυτοκρατορία των Φυρεζιανών. Δεν απομένει παρά να γίνετε μάρτυρες της εκδίκησής του!

Νουβέλα του Magic/Σειρά Masquerade Cycle - 2ο Βιβλίο/Τιμή 2.600 δρχ.

ICEWIND DALE TRILOGY



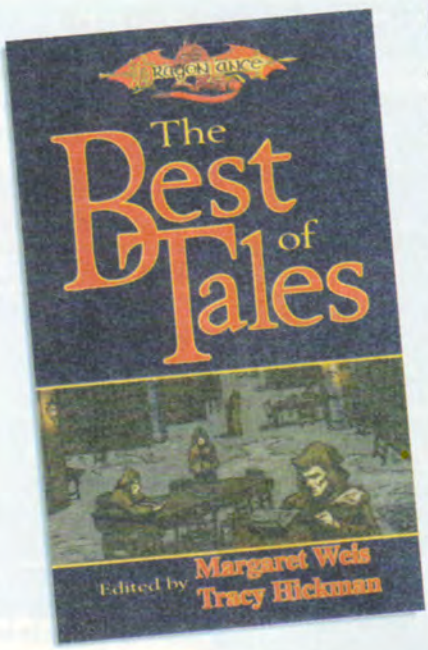
Η Κοιλάδα του Παγωμένου Ανέμου! Ανεμοδαρμένα μονοπάτια και αποκρουστικοί παγετώνες ορθώνονται στην άκρη του κόσμου.

Από κάτω του, στις παγωμένες κοιλάδες, μια καταχθόνια δύναμη παραμονεύει: η μαγεία του Crenshinibon, το γνωστό Crystal Shard.

Τώρα ένας νάνος, ένας βάρβαρος και ένας drow elf ενώνουν τις δυνάμεις τους για να πολεμήσουν το κακό, φτιάχνοντας έτσι τις βάσεις μιας γερής φιλίας, και μιας τριλογίας-θρύλου.

Για πρώτη φορά σε έναν τόμο με σκληρό εξώφυλλο η δημοφιλής τριλογία του RA Salvatore/Τιμή 10.080 δρχ.

THE BEST OF TALES



Φανταστικά τέρατα και δράκοι κάθε είδους, καταραμένοι μάγοι και μυστηριώδεις κακοί, φονικές και θεαματικές μάχες. Ολες οι περιπέτειες των δημοφιλών Συντρόφων, όπως δεν έχουν ξαναγραφτεί.

Συγκεκριμένα, εδώ θα βρείτε τα καλύτερα διηγήματα της πρώτης σειράς Tales I του Dragonlance, ξεδιπλώνοντας έναν κόσμο ηρωισμού, μαγείας και φαντασίας.

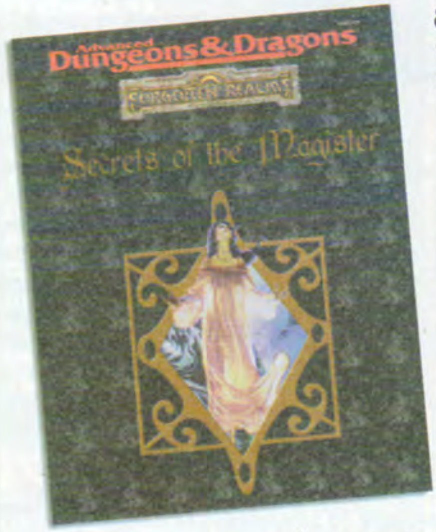
Ενας πραγματικός θησαυρός για τους φανατικούς του Jaga αλλά και για τους νέους αναγνώστες - ιδανική εισαγωγή στον κόσμο του Krynn.

Ο τόμος συμπεριλαμβάνει ένα καινούριο διήγημα Dragonlance, γραμμένο από τη Margaret Weis σε συνεργασία με τον Aron Eisenbery.

Νουβέλα του Dragonlance/Τιμή 2.600 δρχ.

SECRETS OF THE MAGISTER

Ο μάγιστρος της Mystra είναι από τα πιο μυστηριώδη και παρεξηγημένα πλάσματα του κόσμου των Forgotten Realms. Κάποιοι λένε ότι ο Μάγιστρος είναι απλώς ο δυνατότερος θνητός μάγος σε όλο το Totil.



Αλλοι όμως λένε ότι διαθέτει και κάτι πιο μοναδικό, όπως το άγγιγμα της Mother of All Magic.

Στο βιβλίο αυτό επιτέλους μπορείτε να μάθετε όλα τα μυστικά, τις ικανότητες και τα ιερά καθήκοντα των μαγίστρων.

Μαθαίνετε ακόμα τη μοίρα της Lady Noumea καθώς και την ταυτότητα του μαγίστρου που τη διαδέχθηκε.

Επιπλέον θα βρείτε οδηγίες για να μετατρέψετε έναν απλό χαρακτήρα μάγου σε μάγιστρο καθώς και την ιστορία του αξιώματος του μαγίστρου, νέες δυνάμεις, ξόρκια, μαγικά αντικείμενα και αναφορά σε επιλεγμένους μαγίστρους του παρελθόντος.

Accessory του AD&D για το Forgotten Realms/Από τον Ed Greenwood/Τιμή 7.200 δρχ.

RETURN TO WHITE PLUME MOUNTAIN

Ο θρύλος αναφέρει ότι στα πολύ παλιά χρόνια κάποιος μάγος ονόματι Keraptis αναζητούσε το μυστικό της αιώνιας ζωής. Ανάμεσα σε στοές από μάγμα και τους πίδακες ατμού του ενεργού ηφαιστείου, κάνει πανάρχαια πειράματα.

Τα χρόνια περνούν και ο Keraptis γίνεται θρύλος, αφού κανείς εδώ και χίλια χρόνια δεν άκουσε ξανά τίποτα για αυτόν.

Δύο δεκαετίες πριν, ο Keraptis φαίνεται ξανά στο White Plume.

Το βουνό και ο παράφρων αφέντης του απειλούν τον κόσμο, αλλά στο τέλος το θάρρος και η δικαιοσύνη θριαμβεύουν.

Ο Keraptis τελικά πεθαίνει - ή, τουλάχιστον, όλοι έτσι νομίζουν. Τώρα, είκοσι χρόνια μετά, μια μορφή ξεπροβάλλει από τους καπνούς του ηφαιστείου. Το πρόσωπο είναι του ίδιου του Keraptis, λένε όσοι τον γνώρισαν.

Εχει άραγε καταφέρει ο σατανικός μάγος να βρει το μυστικό της αθανασίας;

Μήπως μία ακόμη μεγαλύτερη απειλή κρύβεται στα σπλάχνα του White Plume Mountain;

Το White Plume Mountain κυκλοφόρησε το 1979 και είναι ένα από τα πρώτα σενάρια που γράφτηκαν για το AD&D. Αν είστε παλιοί παίκτες και τότε σας συγκίνησαν οι περιπέτειες που ζήσατε στο ηφαίστειο, είναι σίγουρο ότι θα βρείτε και τη δεύτερη περιπέτεια εξίσου συναρπαστική.

Περιπέτεια του AD&D για 4 έως 10 χαρακτήρες 7ου έως 10ου επιπέδου/Τιμή 4.680 δρχ.

UTOPIA news

HUNTER THE RECKONING



Ολο αυτό τον καιρό ο Κόσμος του Σκότους κυριαρχούνταν από τα πλάσματα του σκοταδιού, τους βρικόλακες, τους λυκανθρώπους, τους μάγους... Τώρα είναι ώρα για την ανθρωπότητα να πάρει τα πράγματα στα δικά της χέρια. Οι Κυνηγοί είναι οι εκδικητές που θα προφυλάξουν τον κόσμο από το ανόσιο και το σκοτεινό.

Οι αιμοδιψείς βρικόλακες και οι φρενιασμένοι λυκάνθρωποι θα βρουν το δάσκαλό τους στα χέρια των υπέρμαχων της ανθρωπότητας, που είναι με τη σειρά τους οπλισμένοι με μυστικές ικανότητες, τις οποίες τους δίνει η υπερβολική πίστη τους στην έννοια του αιώνιου υπερβατικού σκοπού τους.

Εταιρία: White Wolf, Τιμή: 10.800 δρχ.

MAN & MACHINE



Το συμπλήρωμα που όλοι περιμέναμε είναι επιτέλους εδώ. Δεκάδες κυβερνητικά συμπληρώματα και βιογενετικές αλλαγές προσαρμόζονται στην τρίτη έκδοση του Shadowrun και σας δίνουν την ευκαιρία να κάνετε τους χαρακτήρες σας πιο γρήγορους, πιο ανθεκτικούς και απίστευτα πιο ικανούς στις ιδιαίτερες ικανότητές τους.

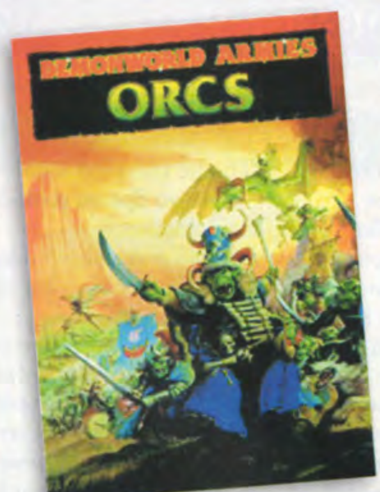
Ειδικά χημικά παρασκευάσματα και μαγικά φίλτρα μπορούν να δώσουν ιδιαίτερες ικανότητες στον καθένα, αλλά επίσης μπορούν να τον εθίσουν σε αυτές τις ουσίες και να τον κάνουν υποχείριο όποιου τις διαθέτει.

Ειδικοί κανόνες για cyberzombies, ανθρώπους γεμάτους σίδερο που δεν μπορούν να ζήσουν χωρίς ειδικά φάρμακα, που τους δίνει η μεγάλη επιχείρηση που τους ελέγχει.

Ο,τι θέλατε από την κυβερνοτεχνολογία και δεν το βρίσκατε είναι τώρα δικό σας.

Εταιρία: Fasa, Τιμή: 8.000 δρχ.

DEMONWORLD ORCS ARMYBOOK



Πράσινα και άγρια, αυτά τα βάρβαρα ανθρωποειδή οργώνουν τον κόσμο σε τεράστιες νομαδικές ορδές, που σπέρνουν τον όλεθρο και την καταστροφή στο διάβα τους. Κάθε επιδρομή τους είναι η αρχή του τέλους της άτυχης περιοχής όπου επιδράμουν.

Στο βιβλίο υπάρχουν η ολοκληρωμένη ιστορία αυτής της φυλής καθώς και περιγραφή των επιμέρους φυλών και του τρόπου οργάνωσης και ζωής τους.

Παρατίθενται όλοι οι ειδικοί κανόνες και όλα τα μαγικά αντικείμενα των orcs, οπότε με το βιβλίο αυτό δεν θα χρειαστείτε να αγοράσετε τίποτε πέρα από τους βασικούς κανόνες. Ολες οι μονάδες των orcs περιγράφονται μέσα στο βιβλίο, ενώ δίνονται επίσης ιδέες για την τακτική χρησιμοποίησή τους.

Εταιρία: Hobby Products, Τιμή: 6.300 δρχ.

CLAN NOVEL: LASOMBRA



Μέσα στο συνεχή πόλεμο του Σάμπατ και της Καμαρίλα, που μαίνεται σε όλη την Ανατολική Ακτή της Νεαρής Ηπείρου, η Λουσίτα, μια θανατηφόρος όσο και πανέμορφη βρικόλακας, διαλέγει τα θύματά της ανάμεσα από τους προηγούμενους συντρόφους της, τους Σάμπατ. Ο δημιουργός της και φόβητρο του παλιού κόσμου, ο Αρχιεπίσκοπος Moncada, διατάζει τον Sir Talley, το λαγωνικό του, να σώσει την τιμή της φυλής του από την επαναστάτρια κόρη του. Ο Sir Talley, όμως, δεν πρέπει να σκοτώσει τη Λουσίτα, γιατί θα δυσαρεστήσει τον Moncada -και κανένας δεν θέλει να δυσαρεστήσει τον Αρχιεπίσκοπο...

Εταιρία: White Wolf, Τιμή: 2.200 δρχ.

COMPUTERS GAMES CLUB

















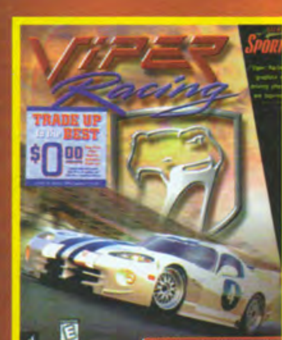
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.





ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs





ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

CORSAIRS GOLD	12.500
NOX	12.900
PINBALL SCIENCE	12.500
AIRPORT INC	12.900
FOOTBALL WORLD MANAGER	12.500
SIMCITY 3000 HOLIDAY EDITION	12.900
TOTAL SOCCER 2000	11.900
Y2K THE GAME	12.900
FINAL FANTASY 8	12.900
WALL STREET TRADERS	12.900
FA 18 HORNET	12.500
FLANKER 2.0	12.500
FORMULA 99	12.900
ULTIMA 9	12.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	12.900
SWEDISH TOURING CAR	12.500
WILD WILD WEST	12.900
TZAR	11.900
DRACULA	12.900
BUST A MOVE 4	11.900
QUAKE 3	12.900
AVERY'S CASINO 2000	11.900
CLOSE COMBAT 4	12.500
SHANGAI SECOND	12.900
TIMONI & ΠΕΤΑΛΙΑ	19.900

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

KICK OFF 97	3.900
WORLD CUP 98	3.900
WLS 98	3.900
NBA 97	3.900
NBA 98	4.900
DREAMS	4.900
TIME COMMANDO	3.900
RAVEN	4.900
BEDLAM	3.900
TILT	4.900
INCOMING	3.900
DOMINUS	3.900
GF 2000	3.900
CYBERIA 2	4.900
BEAST WITHIN	5.900
COMMANCHE	3.900
TERRANOVA	3.900
MAGIC CARPET 2	3.900
JEDI KNIGHT ABUSS	3.900
RISE OF THE ROBOTS	3.900
JOYPAD	6.500
JOYSTICK	6.500
CAMERA	24.900

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

CPU Intel Pentium III 533MHz, QDI Advance 5, Tower Midi ATX, VGA 8MB AGP, SoundBlaster 128, DIMM 64MB 100MHz, HDD 10,2 Quantum, CD-ROM Creative 48x, Monitor Hundai 15", Modem Internal 56.600, Ηχεία 120Watt, Mouse, Keyboard, FDD 1,44.

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

340.000 ΔΡΧ.

✓ με DVD-ROM 15.000
✓ Με 16MB VGA 9.000

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

Μέρος 3ο

Στα προηγούμενα άρθρα εξετάσαμε τους τρόπους επιλογής ενός σκληρού δίσκου και προετοιμασίας του για χρήση. Από τη στιγμή, όμως, που έχουμε εγκαταστήσει το λειτουργικό, πρέπει συχνά να εκτελούμε κάποιες εφαρμογές που σκοπό έχουν να αυξήσουν την ταχύτητα και την αξιοπιστία του.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
djsmartie@email.com

Ο σκληρός δίσκος είναι ίσως το μοναδικό τμήμα ενός υπολογιστή που απαιτεί συντήρηση. Οταν γράφω "συντήρηση", μη φανταστείτε ότι εννοώ πως πρέπει να τον ανοίξετε και να του κάνετε service! Απλώς υπάρχουν ορισμένες εφαρμογές που αποσκοπούν στην καλύτερη και σωστότερη λειτουργία του. Αυτές οι εφαρμογές υπάρχουν μέσα στα Windows. Υπάρχουν όμως αρκετές εταιρίες που κατασκευάζουν δικές τους εφαρμογές, οι οποίες φυσικά παρέχουν περισσότερες δυνατότητες ρύθμισης. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, αναφερόμαστε στο defrag και το scandisk (error checking).

FRAGMENTATION & DEFRAGMENTATION

Κάθε αρχείο είναι αποθηκευμένο στο σκληρό δίσκο σε μορφή clusters. Τα clusters αυτά δεν είναι υποχρεωτικό να βρίσκονται στη σειρά. Αν σε έναν δίσκο που χρησιμοποιεί clusters των 4.096 bytes γράψουμε ένα αρχείο μεγέθους 10MB, καταλαμβάνει 2.560 clusters. Τα clusters αυτά μπορεί να βρίσκονται σκορπισμένα οπουδήποτε στο σκληρό δίσκο, σε διαφορετικά tracks ή ακόμα και σε διαφορετικούς κυλίνδρους. Δεν υπάρχει κάποιος κανόνας στον οποίο να υπακούει το λειτουργικό κατά τη διάρκεια της εγγραφής. Απλώς γράφει όπου υπάρχει κενό.

Αυτή όμως η ελεύθερη διαδικασία εγγραφής δεν είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να συμβεί, και ο λόγος είναι απλός: μείωση των επιδόσεων. Αν αναλογιστούμε ότι, παρά τις εξελίξεις που έχουν λάβει χώρα, οι σκληροί δίσκοι αποτελούν τον πιο αργό κρίκο στην αλυσίδα που συντίθεται από τα μέρη ενός PC, είναι σαφές ότι μια περαιτέρω μείωση της ταχύτητάς τους πρέπει να αποφευχθεί πάση θυσία. Ο λόγος που οι δίσκοι είναι αρκετά αργοί είναι ότι αποτελούνται από μηχανικά μέρη. Κάθε φορά που πρέπει να κινηθούν οι κεφαλές τους στο επόμενο track, απαιτείται χρόνος. Στο χρόνο αυτό ένα άλλο μέρος του υπολογιστή, για παράδειγμα ο επεξεργαστής, έχει κάνει χιλιάδες κύκλους ρολογιού.





Γι' αυτό ένας σκληρός πρέπει να έχει τοποθετημένα τα αρχεία στην επιφάνειά του στη σειρά, το ένα μετά το άλλο. Ετσι οι κινήσεις των κεφαλών μειώνονται στο ελάχιστο και αυξάνεται η ταχύτητα. Η διαδικασία κατά την οποία κάποια προγράμματα αναλαμβάνουν να οργανώσουν τα δεδομένα του δίσκου ονομάζεται defragmentation ή, στα ελληνικά, αποκερματισμός!

Γιατί όμως να μη γράφονται τα δεδομένα με μια συνέχεια, ώστε να αποφεύγουμε τον αποκερματισμό; Σε έναν άδειο σκληρό δίσκο, τα αρχεία που γράφουμε μπαίνουν πράγματι στη σειρά. Το πρόβλημα ξεκινά από τη στιγμή που θα σβήσουμε κάποιο από αυτά και γράψουμε κάποιο άλλο διαφορετικού μεγέθους. Για να γίνει αυτό πιο κατανοητό, θα αναφέρω ένα απλό παράδειγμα: Εστω ότι έχουμε έναν δίσκο που περιέχει μόνο δώδεκα clusters, όπως φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα:

(cluster 1)	(cluster 2)	(cluster 3)	(cluster 4)	(cluster 5)	(cluster 6)
(cluster 7)	(cluster 8)	(cluster 9)	(cluster 10)	(cluster 11)	(cluster 12)

Τώρα ας υποθέσουμε ότι δημιουργούμε τέσσερα αρχεία: το A, που καταλαμβάνει 1 cluster, το B, που καταλαμβάνει 4 clusters, το C, που καταλαμβάνει 2 clusters, και το D, που καταλαμβάνει 3 clusters. Επειδή ο δίσκος είναι άδειος, θα αποθηκευθούν όπως φαίνεται στον πίνακα:

A	B	B	B	B	C
C	D	D	D		

Κατόπιν αποφασίζουμε ότι δεν χρειαζόμαστε πια το αρχείο C, οπότε το σβήνουμε:

A	B	B	B	B	
	D	D	D		

Στη συνέχεια δημιουργούμε ένα νέο αρχείο E, που καταλαμβάνει 3 clusters. Τα 2 clusters θα αποθηκευθούν στο χώρο που καταλάμβανε το C, ενώ το τρίτο θα πάει μετά το D:

A	B	B	B	B	E
E	D	D	D	E	

Επειτα σβήνουμε τα A και E και δημιουργούμε το αρχείο F, που καταλαμβάνει 5 clusters. O δίσκος θα πάρει την εξής μορφή:

F	B	B	B	B	F
F	D	D	D	F	F

Βλέπουμε ότι το F έχει μοιραστεί σε τρία τμήματα πάνω στο σκληρό δίσκο. Αν σε μία υποθετική και υπεραπλουστευμένη κατάσταση προκύπτει η ανωτέρω εικόνα, φανταστείτε τι συμβαίνει στην πραγματικότητα με τα χιλιάδες αρχεία και clusters. Ενα πρόγραμμα αποκερματισμού θα αναδιατάξει το σκληρό δίσκο στην εξής μορφή:

B	B	B	B	F	F
F	F	F	D	D	D

Υπάρχουν περιπτώσεις που ο κερματισμός του δίσκου μπορεί να επιφέρει και "ζημιές". Ας υποθέσουμε ότι θέλουμε να αντιγράψουμε ένα CD κάνοντας πρώτα ένα image file στο δίσκο. Αν ο δίσκος είναι κερματισμένος, τα δεδομένα του CD θα διασκορπιστούν σε όλη την επιφάνειά του, ανάμεσα στα άλλα αρχεία των προγραμμάτων. Το CD-recorder, από την άλλη, ιδιαίτερα αν είναι υψηλής ταχύτητας, απαιτεί σταθερή ροή δεδομένων. Αν ο σκληρός δίσκος λόγω της συνεχής κίνησης των κεφαλών του δεν προλάβει έστω και για μία στιγμή να γεμίσει το buffer του recorder, τότε θα πάρουμε ένα ωραίο, καμένο CD!

Επίσης, σε πολλά παιχνίδια παρατηρούμε καθυστερήσεις και ασυνέχειες στην κίνηση. Προτού βιαστούμε να ρίξουμε το φταίξιμο στην κάρτα γραφικών, στη μνήμη ή στον επεξεργαστή, καλό θα ήταν να κάνουμε ένα defrag... Πολλές φορές είναι η μοναδική αιτία του προβλήματος!

Το συχνό defrag του σκληρού δίσκου βοηθά και στην αποφυγή λαθών ανάγνωσης. Οσο μικρότερη απόσταση έχουν να διανύσουν οι κεφαλές σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα τόσο λιγότερες πιθανότητες έχουν να διαβάσουν λανθασμένα κάποιο σημείο του δίσκου.

ERROR CHECKING

Σε πολλές περιπτώσεις προκαλούνται σφάλματα στην επιφάνεια του δίσκου. Κάνοντας λόγο για σφάλματα, εννοούμε κακές εγγραφές και όχι πρόβλημα σε επίπεδο hardware, άσχετα αν ένα τέτοιο πρόβλημα μπορεί να προξενήσει από μόνο του σφάλματα! Κακογραμμένοι drivers, ξαφνική διακοπή του ρεύματος, κατάρ-

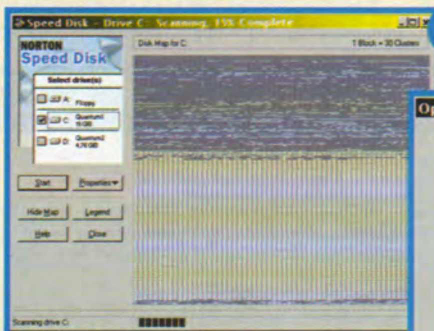


ρευση του συστήματος είναι μερικές από τις πιο συνηθισμένες αιτίες που μπορούν να προκαλέσουν τέτοια σφάλματα.

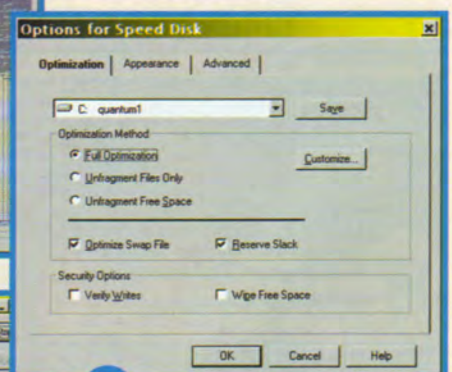
Τα σφάλματα αυτά χωρίζονται στις εξής κατηγορίες:

- **Lost Clusters:** πρόκειται για clusters που, ενώ φαίνεται ότι χρησιμοποιούνται, δεν αντιστοιχούν σε κανένα πρόγραμμα του συστήματος. Το πρόγραμμα που κάνει το error checking

DEFRAG & SCANDISK ΤΩΝ NORTON UTILITIES



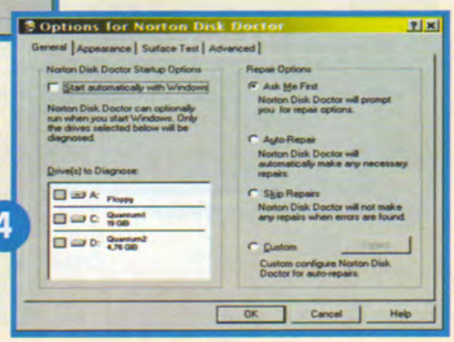
1 Το Speed Disk είναι το πρόγραμμα αποκερματισμού.



2 Εχει πολύ περισσότερες ρυθμίσεις από το defrag των Windows και είναι πολύ πιο γρήγορο.



3 Το Disk Doctor αποτελεί την πληρέστερη εφαρμογή για τον έλεγχο τυχόν σφαλμάτων του σκληρού δίσκου.



4 Οι ρυθμίσεις είναι περισσότερο από αρκετές.



αναλύει όλες τις εφαρμογές και βλέπει ποια από τα clusters που φαίνονται ενεργά αντιστοιχούν σε αυτές. Οσα περισσεύουν είναι τα lost clusters. Τις περισσότερες φορές καλό είναι να τα σβήνουμε από το σκληρό δίσκο, αφού μόνο χώρο πιάνουν. Αν θέλουμε να δούμε τι περιέχουν, ορίζουμε στο πρόγραμμα να τα απομονώσει και να τα αποθηκεύσει. Μετά, αφού δούμε το περιεχόμενό τους, μπορούμε να αποφασίσουμε αν θα τα σβήσουμε.

• **Cross-linked Files:** Σε σπάνιες περιπτώσεις δύο αρχεία μπορεί να καταλήγουν σε κοινά δεδομένα στο δίσκο. Αυτό το πρόβλημα είναι αρκετά σοβαρό, γιατί, όποτε χρησιμοποιούμε το ένα αρχείο, ταυτόχρονα σβήνουμε τα δεδομένα του άλλου. Η διόρθωση που κάνει το πρόγραμμα είναι απλή: φτιάχνει δύο νέα αντίγραφα των αρχείων.

• **Invalid Files or Directories:** Αρκετές φορές η εσωτερική δομή των αρχείων ή των καταλόγων μπορεί να καταστραφεί, έτσι ώστε αυτά να μην υπακούουν στους κανόνες που ισχύουν για τη διάρθρωσή τους. Το πιο συνηθισμένο τέτοιο σφάλμα είναι το invalid date, που σχεδόν όλοι θα έχουμε αντικρίσει κατά τη διάρκεια του scandisk.

• **Allocation or FAT Errors:** Συχνά οι καταχωρίσεις του FAT είναι κατεστραμμένες ή περιέχουν λάθος τιμές. Το scandisk αναλαμβάνει να τις αντικαταστήσει με τις σωστές.

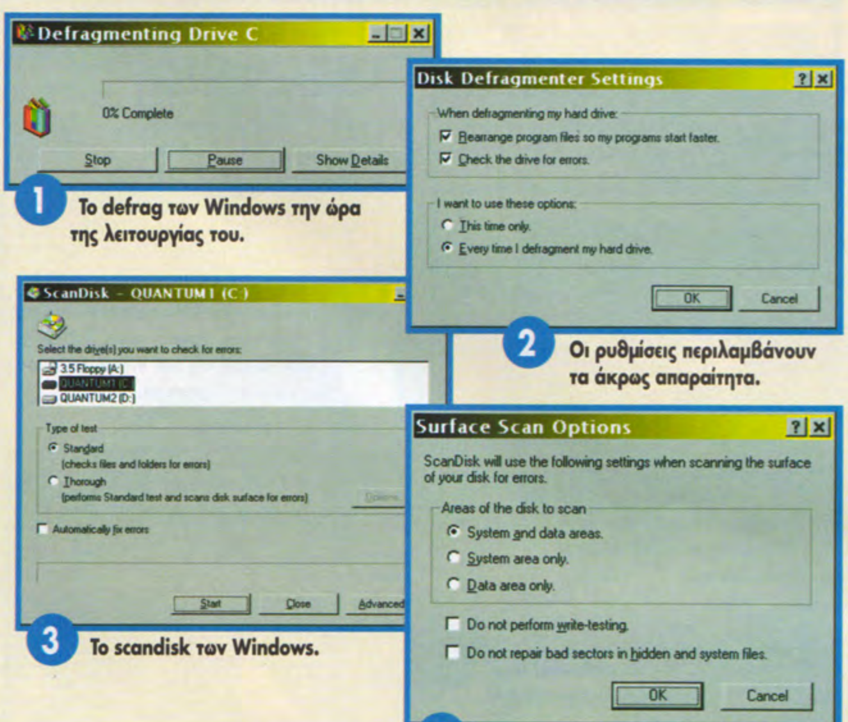
Το FAT32 βοηθά στη σωστή οργάνωση των δεδομένων, πάντοτε συγκριτικά με το απλό FAT.



Εχει όμως ένα γνωστό bug, το οποίο δεν έχει διορθωθεί μέχρι στιγμής. Υστερα από τυχόν κρασάρισμα του υπολογιστή ή κάποια αναπάντεχη διακοπή του ρεύματος, δίνει λάθος στοιχεία για τον ελεύθερο χώρο του σκληρού δίσκου. Σχεδόν πάντα αναφέρει ότι είναι λιγότερος από ό,τι στην πραγματικότητα. Αυτό δεν είναι κάτι σπουδαίο, γιατί με το scandisk διορθώνεται αμέσως. Απλώς ξαφνιάζει ορισμένους, που βλέπουν ότι ο ολοκαίνουριος, τεράστιος δίσκος τους δεν διαθέτει κενά παρά λίγα MB!

Συμπερασματικά, το defrag και το scandisk είναι δύο απαραίτητες λειτουργίες, που πρέπει να εκτελούνται ανά τακτά χρονικά διαστήματα, ώστε ο σκληρός δίσκος μας να λειτουργεί στο μέγιστο των δυνατοτήτων του. Ειδικά οι gamers, που εγκαθιστούν και απεγκαθιστούν συνεχώς παιχνίδια, μπορούν να ορίσουν ώστε οι λειτουργίες αυτές να εκτελούνται αυτόματα κατά ορισμένο χρονικό διάστημα, ανάλογα με τις ανάγκες τους και τη χρήση του υπολογιστή. PC

DEFRAG & SCANDISK ΤΩΝ WINDOWS



1 Το defrag των Windows την ώρα της λειτουργίας του.

2 Οι ρυθμίσεις περιλαμβάνουν τα άκρως απαραίτητα.

3 Το scandisk των Windows.

4 Μπορούμε να επιλέξουμε πόσο διεξοδικά θα ψάξει το πρόγραμμα.


Νέα SuperStores
στην Αλεξανδρούπολη
και στα Γρεβενά
BIG CITY
First
The Computer
Superstore
μου δίνουν
είμαι επιλογές
ελεύθερος...
PC Games
THE SIMS
10.900
WET ATTACK
9.500
DRACULA
9.490
SPEED DEMONS
7.900
ΜΑΘΑΙΝΩ ΑΓΓΛΙΚΑ
8.300
ΖΑΧΑΡΙΑΣ ΑΠΟΡΙΑΣ
10.000
PSX Games
GRAN TURISMO 2
12.700
PlayStation
ACE COMBAT 3
11.500
PlayStation
007
13.400
PlayStation
DVD
ANALYZE THIS
7.600
JUSTICE
7.600
MATRIX
7.600
SIX DAYS SEVEN NIGHTS
7.600
Dreamcast
75.000
Playstation
41.000
ΔΩΡΟ
Joysticks
VIPER PRO GRIP DUAL SHOCK-FOR PSX
9.500
PRO SHOCK ARCADE-PSX FOR PSX
11.000
SNIPER ELECTROSHOCK DUAL PAD FOR PSX
7.500
ΔΩΡΟ
ForceFeedback
35.000
Interact PC Raider Pro
4.300
SideWinder
9.900
BCC Engine
Intel Celeron 466MHz
multimedia & internet ready
64MB Ram
6GB Σκληρός Δίσκος
15" monitor DAEWOO
16MB SVGA
Κάρτα Ήχου
Ηχεία Multimedia
CDRom 48X
FaxModem 56k internal
1 μήνα συνδρομή Internet με Forthnet
Speakers,Keyboard,mouse
Windows 98
ΔΩΡΟ Joystick Cobra
Για αυτούς
που θέλουν
τα πάντα...
Μόνο 249.900
Ή 36Χ9.600
Εαν όμως το προτιμάτε με...
Εμείς σας προσφέρουμε τη βάση για κορυφαία τεχνολογία στη πιο απίστευτη τιμή της αγοράς. Εσείς αποφασίζετε μέχρι που θέλετε να τη πάτε χωρίς όριο στη ποιότητα και στις επιδόσεις.
Pentium III 500MHz
13GB Σκληρός Δίσκος
128 MB RAM
CDRom 52 X Creative
Επιπλέον 90.000
Οθόνη NEC 17"
DVD Pioneer 10X
VGA TNT II 32MB
και 2 ταινίες DVD
Επιπλέον 90.000
JOYSTICK DIGITAL USB
INTER.FOOTBALL 2000 MICROSOFT
ODYSSEY ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ
SPEAKERS JAZZ 100W J-2318 USB
Επιπλέον 29.500
FaxModem 56k External
Internet MicrosoftKeyboard/Mouse
3 Μήνες σύνδεση με Forthnet
Επιπλέον 40.000
Η BIG CITY Σας Προσφέρει
Intel Celeron 500MHz
Φέρτε τον παλιό σας υπολογιστή σε οποιοδήποτε κατάστημα μας,
και θα σας τον μετατρέψουμε σε Celeron 500 MHz
με 133FSB και ATA66 με 64 MB RAM/100MHz,
και SVGA Savage 4Pro 16MB με Κάρτα Ηχου 64PCI
και Midi Tower ATX case...
Μόνο 125.000
(Στη τιμή περιλαμβάνεται η εργασία και 3 χρόνια εγγύηση)
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Ηρώων Πολυτεχνίου 16
Τηλ. 4102.760-61,Fax:4102.762
ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Αλεξάνδρας 48,
Τηλ. 8211.117, Fax: 8212.484
ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Καβάλας 260,
Χαϊδάρι, Τηλ. 5322.966,
Fax: 5816.522
ΑΘΗΝΑ: Λ. Κηφισίας 286, Χαλάνδρι
Τηλ. 6848.007-8, Fax: 6848.006
ΓΛΥΦΑΔΑ: Λ. Βουλιαγμένης 65,
Τηλ. 9635.240, Fax: 9635.241
ΝΕΑ ΜΑΚΡΗ:ΕλευθερίουΒενιζέλου 34
Τηλ.0294.50435,Fax:0294.50436
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αγ. Πάντων 9,
Τηλ:031 548.746,Fax:031 548.724
ΠΥΡΓΟΣ ΗΛΕΙΑΣ: 28η Οκτωβρίου 86,
Τηλ. 0621 23691, Fax: 0621 23692
ΒΟΛΟΣ: Ελ. Βενιζέλου 3Δ,
Τηλ. 0421 25251
ΠΑΤΡΑ: Αγ. Ανδρέα 58
Τηλ. 061 624.545, Fax: 061 624.546
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: Δημοκρατίας 17,
Τηλ. 081 346.048, Fax: 081 283.957
ΛΑΡΙΣΑ: Παπακυριαζή 21,
Τηλ. 041 531.333, Fax: 041 549.068
ΙΩΑΝΝΙΝΑ: Φώτου Τζαβέλα 20
Τηλ. 0651 72810, Fax: 0651 70533
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: Αρτέμιδος&Κλαδά 2
Τηλ. 0721 95121-22
ΡΟΔΟΣ: Άννης Μαρίας 86
Τηλ. 0241 30890, 31085, Fax: 31286
ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ: Μελετίου Μεταξάκη 3,
Τηλ. 0842 80625-26, Fax: 80627
ΑΓΡΙΝΙΟ: Δακλή 22
Τηλ. 0641 55722, Fax: 34253
ΚΑΡΔΙΤΣΑ: Νικολάου Χαρίτου 15,
Τηλ. 0441 41341, Fax: 28361
ΧΑΛΚΙΔΑ: Αβάντων 58,
Τηλ. 0221 60000-001-002Fax:78080
ΤΡΙΚΑΛΑ: Κανούτα&Κοραή
Τηλ. 0431 21006,Fax:0431 21026
ΝΑΟΥΣΑ : Κωνσταντινίδη 7,
Τηλ. 0332 22528-26194, Fax:26194
ΒΕΡΟΙΑ: Μητροπόλεως 40,
Τηλ. 0331 26939-26194-62949
ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ: Βετσοπούλου 68
Τηλ. 0333 27105, Fax: 0333 27148
ΑΡΤΑ: Περιφερειακή οδός Αρτας
Τηλ. 0681 77022
ΜΥΤΙΛΗΝΗ: Αγίας Ειρήνης 7,
Τηλ. 0251 45453, Fax: 0251 40060
ΚΑΣΤΟΡΙΑ:Γράμμου 45
Τηλ. 0467 21096
ΓΙΑΝΝΙΤΣΑ:20ης Οκτωβρίου 18
Τηλ. 0382 23733
ΧΑΝΙΑ:Αποκορώνου 77
Τηλ. 0821 20061-062, Fax:20063
ΚΑΒΑΛΑ:Βενιζέλου 61
Τηλ. 051 232234
ΤΡΙΠΟΛΗ:Πλατεία Πετρινού & Κέννεντυ
Τηλ. 071 221616-17 ,Fax:221618
ΓΡΕΒΕΝΑ:Κ.Ταλιαδούρου 16
Τηλ:046222516
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ:Λ.Δημοκρατίας 234
Τηλ:0552.22073
ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΓΙΑ FRANCHISING ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ- ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:(01)5320.601 E-mail:info@bigcity.gr
internet: www.bigcity.gr Πωλήσεις E-mail: sales@bigcity.gr Υποστήριξη E-mail: support@bigcity.gr
THE COMPUTER SUPERSTORE ΚΑΙ SUPERSTORE ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝΤΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ BIG CITY CORPORATION ΑΕΒΕ
INTEL® PENTIUM® PENTIUM®II PENTIUM®III MMX ΚΑΙ CELERON™ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΜΕΝΑ ΣΗΜΑΤΑ ΤΗΣ INTEL CORPORATION

ALLEGIANCE

Το νέο επίτευγμα της Microsoft υπόσχεται να σας αιχμαλωτίσει

Δεν θέλω ξινισμένα μούτρα. Διαβάσατε όλοι το όνομα Microsoft και βγάλατε σπυράκια. Δεν πρόκειται περί νέου λειτουργικού, βρε, περί νέου παιχνιδιού πρόκειται, και μάλιστα αποκλειστικά on-line! Γι' αυτό αφήστε τις κακίες και κοιτάξτε με άλλο μάτι το Allegiance. Εξάλλου, δεν μπορείτε να φέρετε αντίρρηση, η Microsoft τα πάει πολύ καλά στην αγορά παιχνιδιών! Αναφέρω χαρακτηριστικά την ανεπανάληπτη επιτυχία των σειρών Age Of Empires και Microsoft Flight Simulator. Πράγματι, δύο παιχνίδια-must από δύο διαφορετικούς χώρους. Παραδέχεστε, λοιπόν, τη Microsoft; Ετσι μπράβο, χαλαρώστε λίγο και αφήστε κατά μέρος τις προκαταλήψεις!

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

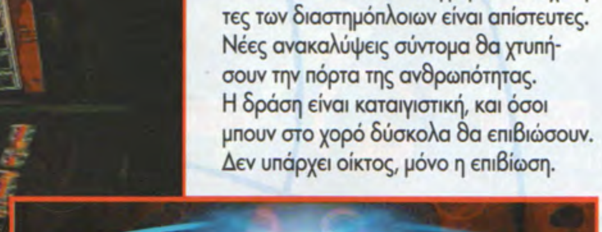
Η Microsoft πράγματι ξεπέρασε τον εαυτό της! Το παιχνίδι βρίσκεται σε beta testing, οπότε όλοι μπορείτε να πάρετε μια μικρή δωρεάν γεύση για το Allegiance. Το demo μπορείτε να το κατεβάσετε από το Internet (http://www.zone. com/allegiance), αλλά θα ήταν πιο σοφό αν το κάνατε install από το CD του προηγούμενου "PC Master" (τεύχος 116).
Καταρχήν να σας ενημερώσω ότι δεν πρόκειται μόνο για ένα space simulation. Το Allegiance εντάσσεται και στην κατηγορία του strategy. Προσοχή, δεν πρόκειται για κάποιο κράμα, αλλά για συνδυασμό και των δυο ειδών παιχνιδιών!

Το ανερχόμενο Allegiance, λοιπόν, είναι ένα on-line space combat simulation (παίζεται αποκλειστικά στη Microsoft Gaming Zone), που προσφέρει δράση μέσω των διαστημικών μαχών αλλά συνδυάζει και στοιχεία real time strategy, καθώς μπορείτε να αναλάβετε τη διοίκηση διαστημικών μονάδων, να κατευθύνετε επιθέσεις και να κάνετε πολλές ακόμα ενέργειες, οι οποίες συναντώνται μόνο σε RTS. Ας αφήσουμε όμως τα πολλά λόγια και πάμε να δούμε την...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Space combat γαρ, οπότε πού αλλού θα εξελισσόταν το παιχνίδι παρά στο μακρινό μέλλον; Αφού λοιπόν πρόκειται για το μέλλον, άντε, ας μπει και μια μεγάλη καταστροφή - παλιές, καλές, δοκιμασμένες συνταγές πολλών παιχνιδιών αλλά και κινηματογραφικών ταινιών. Ετσι και το Allegiance, δεν διαθέτει κανένα πρωτότυπο σενάριο ώστε να μαγέψει.
1 Ιανουαρίου 2150. Η Γη, όπως την ξέραμε όλοι, δεν υπάρχει πλέον (τι σας έλεγα;). Ο,τι έχει απομείνει από αυτό τον πλανήτη περιστρέφεται γύρω από τον Ηλιο. Αιτία της καταστροφής ένας αστεροειδής τεράστιων διαστάσεων, ο οποίος συγκρούστηκε με τη μητέρα Γη. Αποτέλεσμα; Το 95% του παγκόσμιου πληθυσμού να μετακομίσει μόνιμα στον άλλο κόσμο... τον επουράνιο.
Οσοι από τους κατοίκους της Γης δεν μετοίκισαν στον Παράδεισο κατόρθωσαν να φύγουν από τον πλανήτη και να φτάσουν στα σύνορα του Γαλαξία, αναζητώντας πηγές ενέργειας και τόπο να μείνουν. Τρεις Factors (παράγοντες) δημιουργήθηκαν στην προσπάθεια για τη σωτηρία του επιζήσαντος πληθυσμού και τώρα μάχονται μεταξύ τους στο αχανές διάστημα! Η τεχνολογία έχει φτάσει σε υψηλά επίπεδα και τα όπλα είναι θανατηφόρα. Οι ταχύτητες των διαστημόπλοιων είναι απίστευτες. Νέες ανακαλύψεις σύντομα θα χτυπήσουν την πόρτα της ανθρωπότητας.
Η δράση είναι καταιγιστική, και όσοι μπουν στο χορό δύσκολα θα επιβιώσουν. Δεν υπάρχει οίκτος, μόνο η επιβίωση.





Δεν βρίσκεστε σε υποβρύχιο αλλά στην αίθουσα ελέγχου. Κομμάτι από το στρατηγικό μέρος του παιχνιδιού.

ΟΙ FACTORS

Το Allegiance δίνει τη δυνατότητα να ταχθείτε σε έναν από τους τρεις Factors. Στη συνέχεια παρατίθενται εν συντομία τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που προσφέρει κάθε Factor:

The Iron Coalition

Πλεονεκτήματα:

- Μεγαλύτερη ζημιά όπλων.
- Περισσότερα πυρομαχικά για σκάφη και πύργους.
- Ισχυρές βάσεις.

Μειονεκτήματα:

- Πιο αργοί Miners.
- Εύκολοι στον εντοπισμό από αντίπαλα ραντάρ.
- Ακριβά upgrades για τους σταθμούς.

GigaCorp

Πλεονεκτήματα:

- Περισσότερα μετρητά στις πληρωμές.
- Γρηγορότεροι και ανθεκτικότεροι Miners και Constructors.
- Ταχύτερα διαστημόπλοια.

Μειονεκτήματα:

- Πιο αδύνατα πολεμικά σκάφη.

The Bios

Πλεονεκτήματα:

- Σκάφη δυσκολότερα στον εντοπισμό από ραντάρ.
- Ισχυρά ραντάρ.
- Καλύτερη πλοήγηση σκάφους σε στροφές.

Μειονεκτήματα:

- Αδύνατη πανοπλία σε σκάφη και βάσεις.
- Λιγότερη αντοχή ασπίδας.

Εκτός από τα ανωτέρω στοιχεία, κάθε Factor έχει μια ιστορία και κάποια χαρακτηριστικά όσον αφορά στο ρόλο του στο παιχνίδι. Καλό θα ήταν να επιλέξετε τον Factor που ταιριάζει πιο πολύ στο στυλ του παιχνιδιού σας και να μην παρασυρθείτε από τα bonus. Οι προτάσεις μου είναι οι ακόλουθες: Αν είστε πολύ καλοί στα combat simulation και τραβά η όρεξή σας πολλές και δυνατές μάχες, τότε πρέπει να διαλέξετε The Iron Coalition. Σε περίπτωση που υστερείτε λίγο στα simulation αλλά από στρατηγική είστε Ναπολέοντες, καλό θα ήταν να επιλέξετε την GigaCorp. Τέλος, αν σας αρέσει το ύπουλο στυλ παιχνιδιού ή είστε αναποφάσιστοι ή, τέλος, είστε καλοί και στη στρατηγική και στα simulation, τότε επιλέγετε The Bios. Απλά μαθηματικά.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Αποκτήσατε λοιπόν το πολύτιμο αρχείο του installation και συνεχίζετε κανονικά. Αφού το Allegiance βρίσκεται στο σκληρό δίσκο σας, μπορείτε να το δοκιμάσετε χωρίς να μπείτε στο Internet. Μη σας φαίνεται καθόλου παράξενο: Το παιχνίδι, εκτός από τις μάχες που μπορείτε να δώσετε όντας στο Διαδίκτυο με τα φιλαράκια σας, παρέχει και τη δυνατότητα να το γνωρίσετε μέσω του Tutorial. Το Tutorial μπορείτε λοιπόν να το παίξετε χωρίς να είστε συνδεδεμένοι στο Internet. Μέσω των πέντε αποστολών του θα γνωρίσετε τις περισσότερες βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού. Θα μάθετε να χειρίζεστε τα καταδρομικά σας, να ανιχνεύετε αντιπάλους, να επιτίθεστε, να γνωρίζετε τον τρόπο επικοινωνίας με τους συντρόφους ή τους αντιπάλους σας, καθώς και το στρατηγικό μέρος του Allegiance. Κοινώς, θα μάθετε το παιχνίδι από το Α ως το Ω. Προσωπικά την καταβρήκα με το Tutorial, είναι πράγματι άψογο!

Αφού μάθετε τα κόλπα του Allegiance, είστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε ανθρώπινους αντιπάλους και να συνεργαστείτε με αντίστοιχους συμπαίκτες. Εδώ τα δεδομένα ζορίζουν λιγάκι. Καταρχήν πρέπει να μπείτε στο Internet και εν συνεχεία να κάνετε log in με νέο όνομα χρήστη. Ολα αυτά μπορείτε να τα κάνετε από τη σελίδα www.zone.com/allegiance. Θα συναντήσετε ένα σχετικό πρόβλημα ώσπου να βρείτε ένα όνομα που να μην το έχει άλλος παίκτης, αλλά κάποια στιγμή θα καταλήξετε κάπου. Ετσι είναι, βρε παιδιά, τι να κάνουμε, αφού, αν επιχειρήσετε να μπείτε το βραδάκι, θα δείτε κοντά στα 2.000 άτομα να παίζουν! Τέλος πάντων, αφού καταχωρίσετε user ID και password και κατεβάσετε μερικά απαραίτητα αρχεία, θα είστε έτοιμοι να εισβάλετε στο Real Thing!



Από αυτό το μενού αγοράζετε νέα διαστημόπλοια και κτίρια και κάνετε upgrades.

Καταχωρίζετε τον κωδικό σας και φορτώνετε το Allegiance. Μόλις μπείτε στο παιχνίδι, επιλέγετε Allegiance Zone ή Free Zone Gaming. Από εκεί καλό θα ήταν να μπείτε πρώτα σε μια Αρένα, ώστε να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του παιχνιδιού αντιμετωπίζοντας πραγματικούς αντιπάλους και όχι τον υπολογιστή. Στην Αρένα δεν έχετε να σκεφτείτε για πολλά: Δεν έχει Resources, δεν έχει τίποτα, απλά "ωμό ξύλο"! Αφού αποκτήσετε κάποια οικειότητα, καιρός να δοκιμάσετε και άλλα είδη παιχνιδιού. Deathmatch και Conquest είναι τα άλλα δύο βίαια παιχνιδάκια. Ο σκοπός στο Deathmatch είναι απλός: Η πρώτη ομάδα που θα σημειώσει δέκα Frags (δηλαδή Kills) κερδίζει. Στο δε Conquest, η ομάδα πρέπει να καταστρέψει όλες τις βάσεις της αντίπαλης ομάδας.



Long, long ago, in a galaxy far, far away... (Ουης! Αυτό είναι από άλλο παραμύθι!)

NO INTERNET!

Οσοι από εσάς στερείστε τις... υπηρεσίες των υπηρεσιών για πρόσβαση στο Internet ή δεν έχετε modem ή, τέλος πάντων, συμβαίνουν και τα δύο, μπορείτε να χαρείτε το Allegiance. Βέβαια, πρέπει να έχετε το CD-ROM του προηγούμενου τεύχους του "PCM" (τεύχος 116). Αφού λοιπόν κάνετε install το παιχνίδι, θα μπορείτε να παίξετε μόνο τις tutorial αποστολές του παιχνιδιού. Τώρα, αν σας αρέσει τόσο πολύ και παράλληλα βλέπετε ότι είναι καιρός να μπείτε στο Διαδίκτυο... η απόφαση είναι δική σας!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ "δίνω τα ρέστα μου"! Πολύ καλή δουλειά και στους δύο τομείς. Εννοείται ότι το Allegiance παίζεται σε περιβάλλον 3D. Πέρα από αυτό, χρησιμοποιεί υψηλό

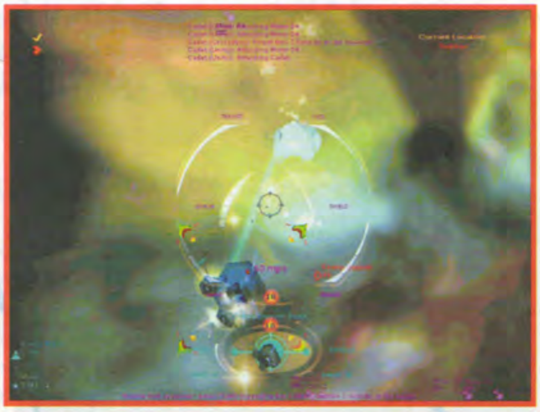


Eνα από τα Combat Ships που θα οδηγήσετε στο Tutorial.

αριθμό πολυγώνων για να αποδώσει τα γραφικά, και αυτό αποδίδει εκπληκτική φυσικότητα σε όλα τα τοπία και τα διαστημόπλοια. Οι χρωματισμοί και οι φωτισμοί είναι πολύ πετυχημένοι, με υπερισχύον χρώμα αυτό του μαύρου, αφού βρίσκεστε στο διάστημα. Κοντά σε νεφελώματα ή πλανήτες τα χρώματα γίνονται πιο έντονα και ζωηρά. Παρά το μεγάλο αριθμό εικονιδίων και αντικειμένων που εμφανίζονται στην οθόνη σας (ιδίως σε μεγάλες περιοχές με πολλούς στόχους), δεν θα μπερδευτείτε ποτέ, καθώς όλα είναι πολύ καλά τοποθετημένα και με τα κατάλληλα χρώματα, ώστε να τα εντοπίζετε εύκολα και να μην τα μπερδεύετε με άλλα που βρίσκονται κοντά τους. Πολύ καλή βρήκα την απόδοση της ποικιλίας των όπλων σε γραφικά. Κάθε όπλο διαθέτει τα δικά του γραφικά, όταν πυροβολείτε. Το κακό είναι ότι, λόγω της ταχύτητας με την οποία ταξιδεύουν οι βολές, τα μόνα πυρά που μπορείτε να δείτε είναι αυτά του δικού σας σκάφους, ενώ των αντιπάλων σας απλά τα ακούτε: "Shields Down! Hull Damage!"...

Το λυπηρό είναι ότι, αν δεν διαθέτετε κανένα μηχάνημα... Speedy Gonzales, θα τραβήξετε ολίγα ζόρια, διότι, όταν βρίσκεστε σε μεγάλης κλίμακας διαστημομαχίες και γίνετε πανικός από πυρά, με τα αντίπαλα σκάφη να περνάνε, μηνύματα να έρχονται, ασπίδες να κατεβαίνουν, το αργό μηχανηματάκι σας μάλλον δεν θα μπορέσει να ανταποκριθεί.

Στα ίδια υψηλά επίπεδα και ακόμα περισσότερο κυμαίνεται ο ήχος. Κατά κύριο λόγο αυτό που θα σας μαγέψει και θα σας ενθουσιάσει είναι η επικοινωνία με τους άλλους παίκτες, μέσω των έτοιμων μηνυμάτων που σας παρέχει το παιχνίδι.



"Νύχτα το πήρες το δίπλωμα, ρεεε;;;"

Εκτός από το γεγονός ότι υπάρχει μια ατελείωτη ποικιλία από εντολές Fast τις οποίες μπορείτε να δώσετε, όλες αποδίδονται με το αντίστοιχο Speech. Ενα μόνιμο βουητό που υπάρχει συνεχώς στο BackGround δίνει την εντύπωση ότι πράγματι βρίσκεστε στο χαώδες διάστημα, δίπλα στα αστέρια! Ο ήχος καταφέρνει όντως να σας βάζει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, καθώς τη στιγμή που διεξάγονται οι μάχες ένας πανικός γίνεται στα ηχεία σας. Πύραυλοι κάνουν lock on target και εκτοξεύονται, πυροβόλα αδειάζουν τα πυρομαχικά τους, ενώ ακούτε το μέταλλο του σκάφου σας να γεμίζει τρύπες και πολλά ακόμα ηχητικά εφέ, που όντως σας μεταφέρουν στην κόλαση του διαστημικού πολέμου!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ!

- ✓ Windows 95/98
- ✓ Σύνδεση στο Internet και modem 28,8kbps τουλάχιστον. Συνιστώνται 56kbps.
- ✓ DirectX 7!
- ✓ Internet Explorer 4.0 ή Netscape 4.0
- ✓ PC με 300MHz υπολογιστική ισχύ ή ανώτερη
- ✓ 3D κάρτα γραφικών
- ✓ Τουλάχιστον 450MB χώρος στο σκληρό δίσκο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Δυστυχώς δεν μπόρεσα να σχηματίσω μια σφαιρική άποψη για το παιχνίδι, διότι είναι ακόμα σε beta testing. Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα θέλει πολύ δυνατό μηχάνημα για να τρέχει ικανοποιητικά και, φυσικά, πρόσβαση στο Internet που δεν θα σας κάνει πολλά "τσαλιμάκια"! Από ό,τι φαίνεται, στην τελική έκδοση του το Allegiance θα είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια on-line, αφού συνδυάζει δύο τελείως διαφορετικά είδη παιχνιδιών. Καλό gaming, και τα λέμε ξανά σε δεκαπέντε μέρες... PC



"Bravo 69(!) returning to base - over!"

ΧΡΗΣΙΜΑ SHORTCUTS

Ιδού μερικά από τα πιο χρήσιμα πλήκτρα του παιχνιδιού. Το παιχνίδι διαθέτει πολύ περισσότερα shortcuts, αλλά λόγω χώρου, περιοριζόμαστε στα ακόλουθα:

"+" Επιταχύνετε το σκάφος.
"-" Μειώνετε την ταχύτητα του σκάφους.
"[" Ταχύτητα σταθερή 33%.
"]" Ταχύτητα σταθερή 66%.
"\" Ταχύτητα max 100%
"TAB" Booster! Τέρμα τα γκάζια!
"M" Ταχύτητα όμοια με του σκάφους που στοχεύετε.
"P" AutoPilot.
"W" Επίλεξε επόμενο όπλο.
"E" Σκόπευσε τον επόμενο εχθρό.
"CTRL"+"E" Σκόπευσε τον κοντινότερο εχθρό.
"F" Σκόπευσε τον επόμενο σύμμαχο.
"CTRL"+"F" Σκόπευσε τον κοντινότερο σύμμαχο.
"Q" Σκόπευσε την κοντινότερη εχθρική βάση.
"B" Σκόπευσε την κοντινότερη συμμαχική βάση.
"Space" Fire the guns, baby!
"Ctrl" + "Space" Αμολάτε πυραύλους!
"Enter" Πληκτρολογείτε ένα μήνυμα και πατάτε Enter. Με το Tab μπορείτε να επιλέξετε σε ποιους θα απευθύνετε το μήνυμα.
"" Μηνύματα έτοιμα προς αποστολή.
"Insert" Αποδέχεστε μια αποστολή.

The 4th Coming

Καλώς ήρθατε στη δεκαπενθήμερη ενημέρωσή σας για τις εξελίξεις από τον κόσμο του T4C. Ηδη το πρώτο on-line multi-user RPG στην Ελλάδα κλείνει πέντε μήνες ζωής στον server και έχει προσφέρει αμέτρητες συγκινήσεις σε όσους το έχουν δοκιμάσει. Μήπως είναι και η σειρά σας να μπείτε στο μαγικό κόσμο του; Δεν έχετε τίποτα να χάσετε!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

TOP 20 ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ LEVEL

	ΟΝΟΜΑ	LEVEL
1.	Bladesinger	87
2.	Soth	87
3.	NoBody	82
4.	NoOne	80
5.	VAAL	80
6.	Dragonheart	71
7.	Aiollus	71
8.	Matilda	70
9.	Stathis	70
10.	Eagle	69
11.	Malgarog	69
12.	Asker	68
13.	Varg	63
14.	Cyric	59
15.	Sharky	58
16.	Master	54
17.	Sauron	53
18.	Starman	53
19.	Iceman	51
20.	SaiNT	51

Πλέον ο γίγαντας Bladesinger, που τόσο καιρό ένιωθε να βρίσκεται στην κορυφή, απειλείται από τον Soth. Η διαφορά σε XP είναι πολύ μικρή! Οψόμεθα! Ο NoBody βρίσκεται σταθερά στην τρίτη θέση, αλλά και η δική του καρέκλα τρίζει, καθώς έρχεται γκαζωμένος ο NoOne, ο οποίος φαίνεται αποφασισμένος για όλα. Γενικότερα, βλέπουμε πολλές μεταβολές στο χώρο και νέοι χαρακτήρες εισβάλλουν! Πλέον το μικρότερο level που υπάρχει στο TOP 20 είναι το 51, σε αντίθεση με το TOP 20 προ δεκαπέντε ημερών, όπου το μικρότερο level ήταν το 42ο!

Πότε πέρασαν αλήθεια πέντε μήνες; Προσωπικά δεν κατάλαβα τίποτα. Σαν να ήταν χθες, όταν μπήκα πρώτη φορά στον κόσμο του T4C, με την έκδοση 1.04, και τώρα πλέον έχουμε φθάσει (από χίλια κύματα) στην 1.08. Ας μη μακρηγορώ, όμως, γιατί δεν έχουμε αρκετό χώρο. Γιατί γελάτε; Νομίζετε ότι τρεις σελίδες είναι αρκετές για να περιγράψει κάποιος τι συνέβη μέσα σε δεκαπέντε μέρες στον κόσμο του T4C και των γεγονότων σχετικά με αυτό; Ε, λοιπόν, σας πληροφορώ ότι ο χώρος δεν φθάνει! Ας μεταφερθούμε όμως στην...

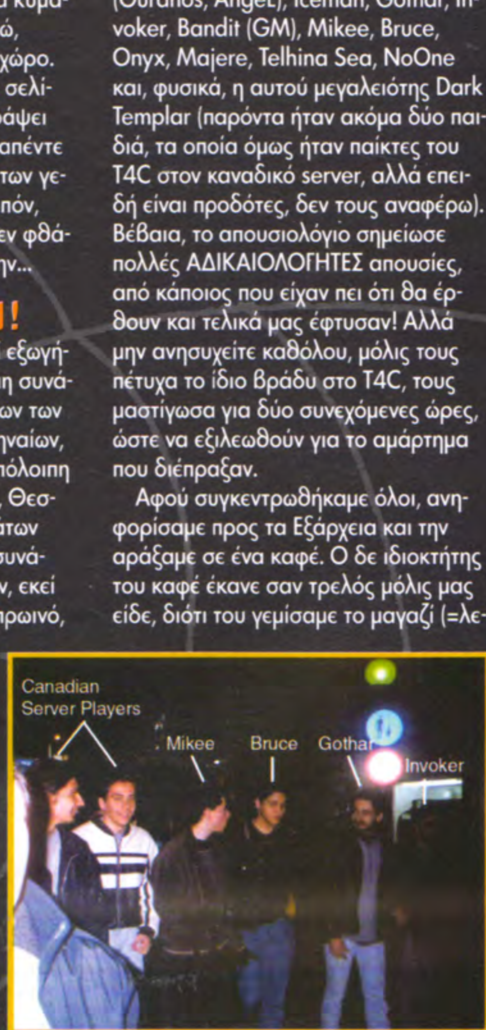
ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ!

Δεν πρόκειται να γράψω περί εξωγήινων αλλά για την πρώτη επίσημη συνάντηση (μετά το Game's Fair) όλων των Αθηναίων παικτών του T4C. Αθηναίων, διότι πολλοί χρήστες από την υπόλοιπη Ελλάδα (Ναύπλιο, Ρόδο, Κρήτη, Θεσσαλονίκη...) ήταν εκ των πραγμάτων αδύνατο να παρευρεθούν στη συνάντηση. Μια ωραία πρωία, λοιπόν, εκεί που σκότωνα κάτι Skullfire για πρωινό, δέχομαι μια πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση από τον NoOne. "Ρε ....(μπιπ)" μου λέει όλο στοργή "γιατί δεν κανονίζουμε ένα ραντεβουδάκι όλοι από το T4C, για να γνωριστούμε κιόλας; Καλό το T4C, αλλά για να δούμε και τι κουμάσι είναι ο καθένας in real life." Χωρίς δεύτερη κουβέντα, βγαίνει ανακοίνωση στο forum της σελίδας του T4C και όλοι ανταποκρίνονται με ενδιαφέρον.

Τελικά η συνάντηση έγινε την Κυριακή 6-2-2000, στις 21:30, στην Ομόνοια.

Και ιδού ποιοι κύριοι έσκασαν αυτί [όπως λέμε μύτη :)] στη συνάντηση: Aiollus, Malgarog, Merlin, Major Zan (Ouranos, AngeL), Iceman, Gothar, Invoker, Bandit (GM), Mikee, Bruce, Onyx, Majere, Telhina Sea, NoOne και, φυσικά, η αυτού μεγαλειότης Dark Templar (παρόντα ήταν ακόμα δύο παιδιά, τα οποία όμως ήταν παίκτες του T4C στον καναδικό server, αλλά επειδή είναι προδότες, δεν τους αναφέρω). Βέβαια, το απουσιολόγιο σημείωσε πολλές ΑΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΤΕΣ απουσίες, από κάποιους που είχαν πει ότι θα έρθουν και τελικά μας έφτυσαν! Αλλά μην ανησυχείτε καθόλου, μόλις τους πέτυχα το ίδιο βράδυ στο T4C, τους μαστίγωσα για δύο συνεχόμενες ώρες, ώστε να εξιλεωθούν για το αμάρτημα που διέπραξαν.

Αφού συγκεντρωθήκαμε όλοι, ανηφορίσαμε προς τα Εξάρχεια και την αράξαμε σε ένα καφέ. Ο δε ιδιοκτήτης του καφέ έκανε σαν τρελός μόλις μας είδε, διότι του γεμίσαμε το μαγαζί (=λε-







φτά με ουρά). Βέβαια, είχε προηγηθεί σκηνικό, το οποίο οι περισσότεροι αγνοούσαν μέχρι την παρούσα στιγμή! Το γεγονός ότι καταλήξαμε στο συγκεκριμένο καφέ δεν είναι καθόλου τυχαίο. Προ της συναντήσεως είχα περάσει από όλες τις καφετέριες και είχα πάρει προσφορές. "Πόσα μου δίνετε" τους είχα πει "άμα σας γεμίσω το μαγαζί;" Το μαγαζί που μου έκανε την καλύτερη προσφορά ήταν εκείνο όπου τελικά καταλήξαμε. Τίποτα δεν είναι τυχαίο, αγαπητοί μου σύντροφοι...

Οι εντυπώσεις όλων μας ήταν πολύ καλές. Το αστείο στην όλη υπόθεση ήταν ότι δεν έγινε καμία προσπάθεια να μάθουμε -και να γνωριστούμε με- τα πραγματικά μας ονόματα. Μιλούσαμε και συστηνόμαστε με τα ψευδώνυμα του παιχνιδιού. Επειτα από ατελείωτες ώρες συζητήσεων περί διάφορων θεμάτων (με κέντρο αναφοράς το T4C), το διαλύσαμε τις πρώτες πρωινές ώρες και δώσαμε ραντεβού in-game, αμέσως μόλις θα επιστρέφαμε σπίτι! Δεν είμαστε καλά, δεν έχουμε μυαλό, είμαστε άρρωστοι με το T4C (δεν έχει ομοιοκαταληξία, αλλά... who cares;)

GUILD NEWS!

Πάλι μέσα έπεσε ο θείος Tempi στις προβλέψεις του: Μετά πολύ καιρό ηρεμίας στον κόσμο του T4C, άρ-

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Τάδε έφη...Bladesinger!

"Φου φου (φυσάω το μικρόφωνο)... ένα... δύο... ακούγομαι καθαρά; ΟΚ... γράφει; Ναι; Πάμε τότε... Το T4C είναι ένα καταπληκτικό on line role playing game. Εχει ένα πάρα πολύ ωραίο σενάριο και συνοδεύεται από αρκετές αποστολές (evil ή neutral) που ομορφαίνουν το παιχνίδι. Αυτή τη στιγμή στο T4C υπάρχουν δύο νησιά (Arakas και Raven's Dust) και τρεις μεγάλες πόλεις (Lighthaven, Windhowl και Silversky), που προσφέρονται για εξερεύνηση. Η ποικιλία των εχθρών μαζί με τα πολλά dungeons του παιχνιδιού σίγουρα κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον για τα πρώτα 60 levels.

Αλλά αυτό που είναι πράγματι καταπληκτικό είναι ο κόσμος του. Το παιχνίδι παίζεται σε ελληνικό server και, έχοντας μόνο Ελληνες μέσα, δημιουργεί μια διαφορετική μαγεία από ό,τι σε οποιοδήποτε άλλο on-line RPG. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν καλοί, κακοί, αδιάφοροι, έρωτες, ίντριγκες, πάθη, γίνονται φασαρίες, επιθέσεις, PVPs, μαλλιοτραβήγματα, λασπομαχίες, δίνοντας ένα καταπληκτικό κλήμα και μια αληθοφάνεια. Οι G.M. συμβάλλουν κι αυτοί με το δικό τους τρόπο, κάνοντας διάφορα events (bloodbaths, pits, arenas, party's, everquests, Balork chronicles, riddles κ.ά.). Τα events αυτά 'ξεκολλούν' τον παίκτη από το υπάρχον σενάριο, δίνοντας μια διαφορετική μαγεία και καινούριο ενδιαφέρον στο παιχνίδι. Ηδη υπάρχουν 7 guilds (αν δεν κάνω λάθος - μη βαράτε, παιδιά), δίνοντας το δικό τους χρώμα και αυτά στο παιχνίδι.

Το T4C το ανακάλυψα μέσα από το 'PC Master' στο δωρεάν μήνα παιχνιδιού που πρόσφερε. Αμέσως με συνεπήραν ο φοβερός κόσμος όπως και η βοήθεια που είχα ως νέος παίκτης τότε από τους ήδη υπάρχοντες παίκτες. Ο βαθμός δυσκολίας που έχει είναι πάρα πολύ καλός. Ξεκινάτε το παιχνίδι σκοτώνοντας ποντίκια για τα πρώτα levels και κάποια στιγμή φτάνετε να είστε άνετοι (ή σχεδόν άνετοι) στο πρώτο νησί (Arakas). Εχοντας ολοκληρώσει κάποιες αποστολές και έχοντας φτάσει το 25ο level, μπορείτε να πάτε στο δεύτερο νησί, στη Raven's Dust. Εκεί το παιχνίδι είναι σαν να ξεκινά από την αρχή. Γίνεται πάλι πολύ δύσκολο και, μέχρι να το εξερευνήσετε όλο, θα χρειαστείτε αρκετά levels. Για την ώρα δεν υπάρχει τρίτο νησί, αλλά ελπίζουμε να το δούμε σύντομα. Εχοντας δει για δύο-τρεις μέρες την καινούρια version (1.08), έχω να αναφέρω πως έχει γίνει πολύ καλή δουλειά από τη Vircom (το autocombat 'σκίζει'), αν και έχω ανακαλύψει αρκετά bugs. Ελπίζω η Vircom να συνεχίσει τα συχνά updates του T4C, γιατί πολλοί παίκτες ήδη έχουν ολοκληρώσει τις αποστολές και στα δύο νησιά του παιχνιδιού (την έριξα την μπηχτή μου, δεν άντεξα).

Οσον αφορά στην πρώτη θέση στο Top 20, δεν έχω να γράψω τίποτα το σπουδαίο. Δεν αντιλέγω, ωραία είναι η κορυφή (σε ποιον δεν αρέσει, άλλωστε;), αλλά την οφείλω στον Coldar και στη Matilda που εγκατέλειψαν. Αν έπαιζαν ακόμα αυτοί οι δύο, ούτε με κιάλια δεν θα την έβλεπα. Επ' ευκαιρία αυτής της συνέντευξης, θέλω να ρίξω και μια πρόταση. Τι θα λέγατε για κατάργηση του PVP range; Γνώμη μου είναι ότι το παιχνίδι θα γίνει πιο αληθοφανές και θα έχουν μεγαλύτερη σημασία τα guilds. Απλώς να υπάρχουν προστατευόμενες περιοχές, π.χ. μπορεί στις τρεις πόλεις να απαγορεύεται οποιαδήποτε επίθεση και, αν συμβεί, να τιμωρείται με φυλάκιση (τι την έχουμε την φυλακή;) ή με κάποιο άλλο τρόπο (λιθοβολισμό, κρεμάλα, γκιλοτίνα).

Dark Templar, μην ξεχάσεις το soulstealer που μου έταξες, αν έγραφα καλά λόγια :-]

Λοιπόν, αυτά τα ολίγα είχα να αναφέρω. Κλείνω εδώ, για να πάω να πάρω και κανένα level.

Φιλικά
Bladesinger"





Τα δύο νέα logos των Guilds! Να 'ναι καλά το χεράκι της Bezalel, η οποία, όπως βλέπετε, έχει κάνει απίθανη δουλειά.

ΟΙ ΠΟΛΕΙΣ ΤΟΥ LIGHTHAVEN & ΤΟΥ WINDHOWL

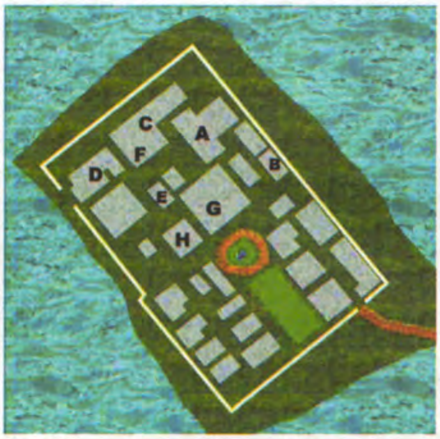
Lighthaven

- A = Temple
- B = Armourer
- C = Weapons
- D = Mage Tower
- E = Training
- F = Bank
- G = Cave
- H = Graveyard
- I = Darkfang
- J = Kirlor Dhul
- K = Murmantag
- L = Kalastor
- C = Chest



Windhowl

- A = Temple
- B = Weapons
- C = Lord Sunrock
- D = Mages
- E = Potions
- F = Bank
- G = Training
- H = Armourer



χισε ο Α' Παγκόσμιος Πόλεμος! Αντίπαλες παρατάξεις; Το Black Adders Guild εναντίον όλων των Guilds, που συμμετέχουν στον οργανισμό L.A.G. (Liberating Alliance of Good). Ο πόλεμος αυτός δεν οφείλεται σε καμία συγκεκριμένη αιτία διαμάχης μεταξύ παικτών. Πολύ απλά, ξέσπασε για να ανάψουν λίγο τα αίματα στο T4C. Ας σκοτώσουμε, βρε, και τίποτα άλλο εκτός από τέρατα! Τη στιγμή που γράφεται το άρθρο, ο πόλεμος βρίσκεται στα πρώιμα στάδιά του, οπότε δεν ξέρω πού μπορεί να καταλήξει!

Το μόνο σίγουρο είναι ότι ο σκοπός για τον οποίο ξεκίνησε ο πόλεμος... έπιασε! Τα αίματα έχουν ανάψει και οι περισσότεροι High Level χαρακτήρες φυλάνε τα νώτα τους, δεν σκοτώνουν πια τις Tarantules τους αμέριμνοι. Ανά πάσα στιγμή μπορεί να δεχθούν επίθεση από τα εκτελεστικά αποσπάσματα των B.A., οι οποίοι είναι οι πρωτεργάτες αυτού του πολέμου! Κλείνοντας τα νέα από το μέτωπο, θα ήθελα να συγχαρώ για αυτή την κίνησή τους όλα τα μέλη των Black Adders, και ιδίως τον Stathi-Tempest, οι οποίοι βάλθηκαν να μας ξυπνήσουν. Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, τα παιδιά δεν το κάνουν από κακία, αντιπαλότητα ή αντιπάθεια προς κάποια άτομα αλλά απλώς για να έχει δράση το παιχνίδι.

Ας πάμε όμως και σε άλλα νέα. Επιτέλους, έχουμε την εμφάνιση ακόμα ενός Guild και μιας νέα οργάνωσης-Guild. Το νέο μας Guild λέγεται Another Guild και το χαρακτηριστικό στοιχείο του είναι το γεγονός ότι είναι το πρώτο Guild που δεν ασχολείται μόνο με το T4C αλλά και με άλλα παιχνίδια on-line. Σχεδιαστές και πρωτεργάτες του Site είναι οι Bacardi-Martini.

Εν συνεχεία έρχεται κάτι που μοιάζει με Guild αλλά δεν είναι. Λειτουργεί κανονικά όπως όλα τα άλλα Guilds, με μέλη παίκτες του T4C, αλλά δηλώνει ξεκάθαρα από την πρώτη σελίδα του στο Internet ότι το Punishers Guild: "έχει σκοπό να ενώσει και να προστατέψει τα μέλη του απέναντι σε χαρακτήρες που μας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Είναι σημαντικό να γίνει κατανοητό ότι δεν στοχεύουμε σε παίκτες αλλά σε χαρακτήρες και ότι δεν έχουμε σκοπό να κάνουμε κακό σε κανέναν. Απλώς θέλουμε να κάνουμε πιο διασκεδαστικό κάτι το οποίο έτσι κι αλλιώς συμβαίνει".

PC

NAPSTER

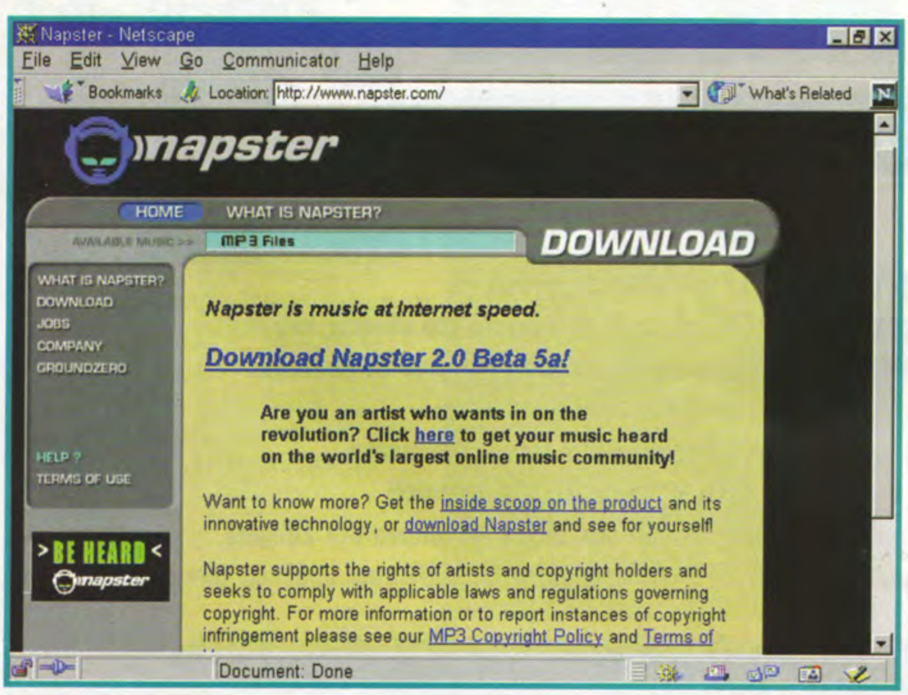
Βρείτε εύκολα και γρήγορα τα MP3 που σας ενδιαφέρουν

Η εξάπλωση του προτύπου μουσικής MP3 είναι ομολογουμένως πολύ μεγάλη τον τελευταίο καιρό. Το Internet κατακλύζεται από τραγούδια αυτής της μορφής, καθώς η υψηλή συμπίεση και η κορυφαία ποιότητα που τα χαρακτηρίζει τα καθιστούν την αρτιότερη λύση για μεταφορά μουσικής διαμέσου του Δικτύου.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Το Internet μπορεί να βρίθει αρχείων MP3, ωστόσο η εύρεση ενός τέτοιου αρχείου είναι εξαιρετικά δυσχερής. Το Διαδίκτυο είναι αχανές και πολύ δύσκολα κάποιος μπορεί να βρει το αγαπημένο του κομμάτι που άκουσε μια μέρα στο ραδιόφωνο και το οποίο εκτελείται από ένα άγνωστο συγκρότημα. Από πού να ξεκινήσει και πού να τελειώσει! Τη λύση έρχεται να δώσει ένα εκπληκτικό πρόγραμμα, το Napster. Πρόκειται για ένα freeware utility, το οποίο μπορεί ο καθένας να κατεβάσει από τη διεύθυνση http://www.napster.com. Αποτελεί συνδετικό κρίκο μίας τεράστιας βάσης δεδομένων που περιλαμβάνει χιλιάδες μουσικά κομμάτια σε μορφή MP3. Μέσω του Napster ο χρήστης μπορεί εξαιρετικά εύκολα να βρει ένα μουσικό αρχείο και να το κατεβάσει στο σκληρό δίσκο του. Η βάση δεδομένων που διαθέτει είναι συνεχώς ανανεώσιμη. Το βασικό πλεονέκτημα του Napster είναι το γεγονός ότι οι πληροφορίες που διαθέτει για τα μουσικά κομμάτια προσφέρονται άμεσα από τους υπόλοιπους χρήστες που το χρησιμοποιούν. Ουσιαστικά, δεν αναζητά τα MP3 αρχεία σε html σελίδες ή ftp servers, αλλά στους σκληρούς δίσκους των χρηστών που το χρησιμοποιούν και βρίσκονται εκείνη τη στιγμή on-line. Γίνεται ένα παγκόσμιο sharing των MP3, το οποίο μπορεί να εκμεταλλευτεί αλλά και να συνδράμει κάθε χρήστης του Napster. Πέρα από την αναζήτηση αρχείων MP3, οι κατασκευαστές του προγράμματος φρόντισαν να μη λείπει η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών του. Υπάρχουν πολλά chat rooms, τα οποία μπορεί κάθε χρήστης ανά πάσα στιγμή να χρησιμοποιήσει για ανταλλαγή ιδεών και on-line συνομιλίες.

Η όλη ιδέα είναι πρωτότυπη και σίγουρα θα βρει μιμητές και από άλλες εταιρίες. Ας δώσουμε, όμως, τις απαραίτητες πληροφορίες, προκειμένου να εκμεταλλευτείτε πλήρως τις δυνατότητές του.



ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ: ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Η εγκατάσταση είναι αρκετά απλή και δεν δημιουργεί το παραμικρό πρόβλημα. Μόλις ολοκληρωθεί, εκκινεί το πρόγραμμα. Αρχικά πρέπει να γίνουν ορισμένες ρυθμίσεις που αφορούν στο registration του χρήστη. Αφού δεχτούμε τους όρους που θέτει το πρόγραμμα, μας ζητείται να δώσουμε την ταχύτητα της σύνδεσης που χρησιμοποιούμε. Η πληροφορία αυτή είναι αναγκαία, ώστε όταν ένας χρήστης θελήσει να πάρει ένα MP3 από το δίσκο μας, να ξέρει περίπου με τι ταχύτητα θα το κατεβάσει. Στη συνέχεια εμφανίζεται η οθόνη του registration. Στην οθόνη αυτή μας ζητείται να δώσουμε user name και password καθώς και το e-mail μας. Με αυτά τα στοιχεία θα μπορούμε κάθε φορά να εισερχόμαστε στον κόσμο του Napster. Αν ήδη κάποιος έχει κάνει παλαιότερα registration, μπορεί να συνδεθεί με τον υπάρχοντα λογαριασμό. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία, το πρόγραμμα μας ζητά να ερευνήσει το σκληρό δίσκο μας για αρχεία MP3, ώστε γνωρίζοντας τι αρχεία υπάρχουν σε αυτόν να προβεί σε ανανέωση της βάσης δεδομένων του. Ακολούθως ζητείται από το χρήστη να θέσει ένα directory στον σκληρό του από το οποίο θα γίνεται share των MP3 αρχείων και ένα άλλο στο οποίο θα αποθηκεύονται τα αρχεία που θα γίνονται download. Οφείλουμε να επισημάνουμε ότι για να μπορεί ένας χρήστης να πάρει ένα αρχείο MP3 από το δίσκο μας,

πρέπει αυτό να βρίσκεται στον κατάλογο που θέσαμε προηγουμένως. Αν δεν βρίσκεται εκεί, δεν είναι δυνατόν να γίνει share. Στο σημείο αυτό ολοκληρώνεται το στάδιο της εγκατάστασης και είμαστε έτοιμοι να χρησιμοποιήσουμε τις δυνατότητες του προγράμματος.

Η πρώτη οθόνη που εμφανίζεται δίνει στο χρήστη αρκετές επιλογές. Μία από αυτές είναι και το chat room. Επιλέγοντάς το εμφανίζεται μία λίστα με όλα τα υπάρχοντα chat rooms - θέμα του καθενός από αυτά η μουσική. Υπάρχουν chat rooms για όλα τα είδη μουσικής: από grunge μέχρι trance και από ιταλική μέχρι ρωσική. Δυστυχώς, δεν υπάρχει chat room αφιερωμένο στην ελληνική μουσική, αλλά πού θα πάει, θα εμφανιστεί κι αυτό. Μπαίνοντας σε ένα chat room βλέπουμε στο δεξί μέρος της οθόνης μία λίστα με όλους τους χρήστες που είναι συνδεδεμένοι εκείνη τη στιγμή. Πέρα από το όνομα, φαίνεται η ταχύτητα με την οποία είναι συνδεδεμένοι στο Internet καθώς και ο αριθμός των τραγουδιών που έχουν στο δίσκο τους. Σημειώνουμε ότι τα τραγούδια αυτά ανήκουν συνήθως στην κατηγορία στην οποία ανήκει και το chat room. Συνδεόμενοι, δηλαδή, στο chat room rock, οι χρήστες που βρίσκονται εκεί διαθέτουν rock τραγούδια. Κάνοντας δεξί κλικ σε έναν από τους χρήστες, μπορούμε να δούμε τα στοιχεία του. Μία σημαντική επιλογή είναι η Add to Hot list. Μέσω αυτής προσθέτουμε σε μία hot list έναν χρήστη του οποίου τα τραγούδια μάς ενδιαφέρουν. Στη συνέχεια, πηγαίνοντας στην επιλογή Hot List και κάνοντας διπλό κλικ στο χρήστη βλέπουμε όλα τα τραγούδια που αυτός διαθέτει και αρχίζουμε το download. Βέβαια, πέρα από τις προαναφερθείσες δυνατότητες, είναι δυνατόν να συνομιλήσουμε και με τους υπόλοιπους χρήστες που βρίσκονται στο chat romm. Σημαντικό, τέλος, είναι το γεγονός ότι έχουμε τη δυνατότητα να είμαστε συνδεδεμένοι σε πολλά chat rooms ταυτόχρονα και να αναζητάμε τραγούδια όλων των ειδών χωρίς το παραμικρό πρόβλημα.

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Οι δυνατότητες του προγράμματος δεν σταματάνε εδώ. Πέρα από τη δυνατότητα να βλέπουμε τα τραγούδια που έχει στο δίσκο του κάθε χρήστης, υπάρχει και αυτή της αναζήτησης. Η

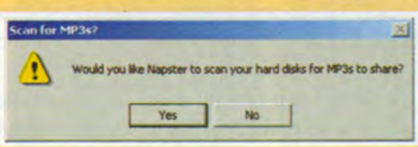
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ NAPSTER



1 Η πρώτη οθόνη που εμφανίζει το Napster είναι το License Agreement. Διαβάστε το προσεκτικά.



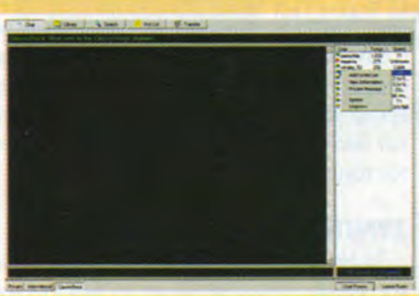
2 Ξεκινάμε το registration δηλώνοντας τη γραμμή με την οποία είμαστε συνδεδεμένοι στο Internet.



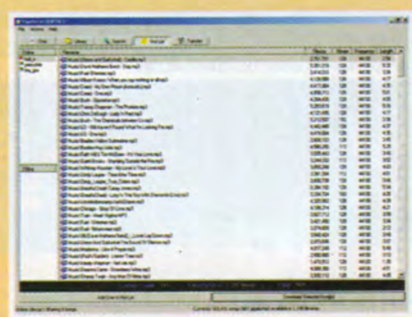
3 Στη συνέχεια το Napster μας ζητά να ψάξει το σκληρό δίσκο μας για αρχεία MP3. Η επιλογή αυτή είναι αναγκαία για να μπορέσουν άλλοι χρήστες να έχουν πρόσβαση στα δικά μας αρχεία.



4 Η εγκατάσταση ολοκληρώνεται με τον καθορισμό των directories στα οποία θα αποθηκεύονται τα MP3 που "έρχονται" και εκείνα που "φεύγουν".



5 Έχοντας μπει σε ένα chat room, βλέπουμε στο δεξί μέρος τους χρήστες και στη μαύρη οθόνη τα μηνύματα που στέλνει ο καθένας. Κάνοντας δεξί κλικ, μπορούμε να τοποθετήσουμε έναν χρήστη στη hot list...



6 ...και από εκεί να δούμε και να κατεβάσουμε όλα τα τραγούδια που αυτός διαθέτει στο δίσκο του.



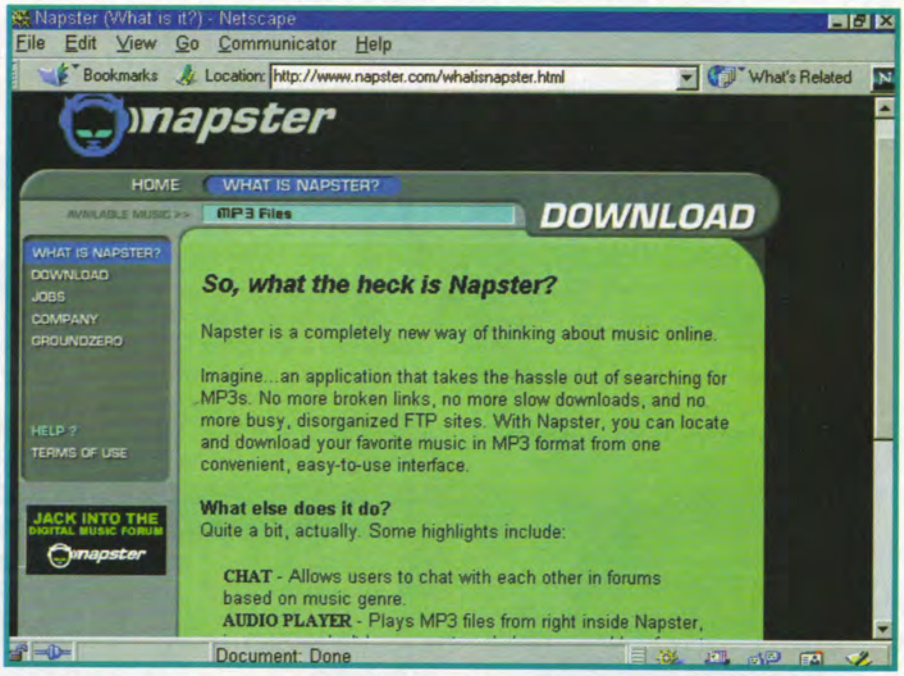
7 Η αναζήτηση αρχείων μουσικής είναι μία εξαιρετικά εύκολη υπόθεση και υλοποιείται σε σύντομο χρόνο. Οι επιλογές είναι πολλές αλλά πλήρως κατανοητές και βοηθούν το χρήστη στην αναζήτησή του.



8 Ανά πάσα στιγμή μπορούμε να ακούσουμε τα τραγούδια που έχουν κατέβει μέσα από τον ενσωματωμένο MP3 player που διαθέτει το πρόγραμμα.

μηχανή αναζήτησης που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα είναι εκπληκτική. Είναι ταχύτατη και απολύτως ακριβής. Οσα τραγούδια και να αναζητήσαμε, τα βρήκαμε χωρίς το παραμικρό πρόβλημα. Για να ξεκινήσουμε τη διαδικασία της αναζήτησης, απλώς πατάμε το πλήκτρο search, το οποίο βρίσκεται στο επάνω μέρος της οθόνης. Αμέσως εμφανίζεται μία οθόνη με τις διαθέσιμες επιλογές, οι οποίες είναι πράγματι πολλές.

Γνωρίζοντας τον τίτλο του τραγουδιού και το όνομα του καλλιτέχνη που το τραγουδά εισάγουμε τα στοιχεία αυτά στις αντίστοιχες θέσεις. Επίσης, μας δίνεται η δυνατότητα να θέσουμε ένα όριο επιτυχιών. Η default ρύθμιση είναι 100 - δηλαδή, το πρόγραμμα θα αναφέρει τα πρώτα 100 hits που θα βρει. Η τιμή είναι μεταβλητή και ελέγχεται από το χρήστη. Σημειωτέον ότι δεν είναι υποχρεωτικό να δώσουμε και τον τίτλο του τραγουδιού και το όνομα του καλλιτέχνη. Ενα από τα δύο είναι αρκετό, ωστόσο -όπως είναι κατανοητό- δίνοντας μόνο το όνομα του καλλιτέχνη το πρόγραμμα θα ψάξει για όλους τους τίτλους που αφορούν στο συγκεκριμένο καλλιτέχνη.



Αυτός είναι ο βασικός τρόπος εύρεσης αρχείων μουσικής. Ωστόσο, το Napster διαθέτει μερικές επιπλέον -περισσότερο προχωρημένες- επιλογές. Συγκεκριμένα, μας δίνει τη δυνατότητα να θέσουμε μεταβλητές οι οποίες θα κάνουν την αναζήτηση πιο συγκεκριμένη, ώστε να έχουμε όσο το δυνατόν περισσότερες πιθανότητες να βρούμε αυτό ακριβώς που θέλουμε. Οι μεταβλητές αυτές αφορούν σε επιμέρους χαρακτηριστικά, όπως το sample rate, το birate, το ping και η ταχύτητα σύνδεσης. Και στα τέσσερα χαρακτηριστικά έχουμε τη δυνατότητα να θέσουμε την επιλογή μας ως ίση, μικρότερη ή μεγαλύτερη από την τιμή που θέλουμε. Η τιμή που θέλουμε καθορίζεται στο διπλανό πίνακα. Το sample rate αφορά στη συχνότητα κωδικοποίησης του MP3. Φυσικά, αν θέλουμε ποιότητα στον ήχο, η επιλογή μας πρέπει να είναι τουλάχιστον 44KHz, τιμή που αντιστοιχεί σε ποιότητα CD. Το bitrate είναι ακόμα μία επιλογή που χαρακτηρίζει την ποιότητα του ήχου, για τους δε λάτρεις του ποιοτικού συνιστάται μία τιμή τουλάχιστον 128KB/sec, με τα 160KB/sec να θεωρούνται άκρως ικανοποιητικά. Βέβαια, όσο ανεβαίνει το bitrate τόσο αυξάνεται το μέγεθος του τραγουδιού και μεγαλώνει ο χρόνος του downloading. Οι δύο τελευταίες επιλογές έχουν να κάνουν με την ταχύτητα που επιζητούμε στο κατέβασμα ενός αρχείου. Το ping time αντιπροσωπεύει το χρόνο απόκτησης του απομακρυσμένου υπολογιστή. Οσο μικρότερο το ping τόσο καλύτερα για μας, καθώς θα γίνεται ταχύτερα το download. Η ταχύτητα της σύνδεσης στο Internet είναι ακόμα μία επιλογή. Το ελάχιστο που πρέπει πάντα να θέτουμε είναι modem 56K. Οσο μεγαλύτερη είναι η συγκεκριμένη τιμή τόσο υψηλότερο θα είναι το bandwidth και έτσι θα μπορούν περισσότεροι χρήστες να συνδεθούν και να κατεβάσουν τραγούδια, χωρίς να επιβραδύνεται η όλη διαδικασία. Μεταξύ των δύο ανωτέρω επιλογών, περισσότερη σημασία πρέπει να δίνουμε στο ping, διότι από αυτό εξαρτάται η ταχύτητα. Ωστόσο, είναι πολύ συχνό φαινόμενο κάποιος να έχει ping 20, που είναι η καλύτερη τιμή, αλλά να μην είναι δυνατό να συνδεθεί. Αυτό συμβαίνει διότι η συγκεκριμένη γραμμή είναι γεμάτη από χρήστες και δεν υπάρχει χώρος για εκείνον. Ετσι, πρέπει να υπάρχει μία ισορροπία μεταξύ αυτών των δύο επιλογών, για να έχουμε όσο το δυνατόν ταχύτερο download.



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Napster είναι σαφώς ένας μικρός μουσικός κόσμος που καταφέρνει να ενώσει όλους τους χρήστες που έχουν ως κοινό παρονομαστή τη μουσική. Το πρόγραμμα αυτή τη στιγμή βρίσκεται στην έκδοση 2.0beta 5. Αν και beta, λειτουργεί χωρίς το παραμικρό πρόβλημα, ακόμα και σε περιβάλλον Windows 2000. Η ευχρηστία και η λειτουργικότητά του είναι τα δύο βασικά προτερήματά του. Οι απαιτήσεις του είναι χαμηλές και περιορίζονται σε μία σύνδεση με το Διαδίκτυο. Πιστεύουμε ότι όλοι σας θα το αγαπήσετε. Η επανάσταση του MP3 συνεχίζεται. Καλές μουσικές αναζητήσεις.

ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ MODEM ΣΑΣ... ΤΗΛΕΦΩΝΗΤΗ

Δύο χρήσιμα προγράμματα

Εκτός από την εξασφάλιση πρόσβασης στο Internet, ένα modem μπορεί να αξιοποιηθεί και διαφορετικά. Επικοινωνία με τη γραμμή τηλεφώνου έχει, δυνατότητα επικοινωνίας με τον υπολογιστή έχει... Θα ήταν ποτέ δυνατόν να μην ασχοληθούν οι προγραμματιστές με την παραγωγή software ικανού να αξιοποιήσει τις δυνατότητες αυτές; Ιδού το αποτέλεσμα: έχετε modem, έχετε και τηλεφωνητή.

Του Πέτρου Πισσία

Προγραμματιστές από διάφορες εταιρίες έχουν φτιάξει εδώ και καιρό προγράμματα που εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες ενός modem. Εμείς θα ασχοληθούμε κύρια με το SuperVoice Home της Pacific Image Communications. Ας αρχίσουμε με τις απαιτήσεις.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ & ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το πρόγραμμα θα το βρείτε ως shareware στη διεύθυνση www.download.com, αφού φυσικά κάνετε εκεί search για answering machine (το πρόγραμμα είναι περίπου 4MB). Οι απαιτήσεις του είναι ιδιαίτερα χαμηλές, συγκεκριμένα 8MB RAM, 10MB από το σκληρό δίσκο και, φυσικά, ένα voice modem. Η εγκατάσταση είναι ιδιαίτερα απλή. Καλό θα είναι να έχετε το modem συνδεδεμένο και σε λειτουργία, διότι κατά την εγκατάσταση εντοπίζει το com-port στο οποίο το έχετε συνδέσει. Αφού το εγκαταστήσετε και το τρέξετε, πατάτε Start στο menu που εμφανίζεται και βρίσκεστε στο αρχικό menu του προγράμματος (αφού περιμένετε 10 δευτερόλεπτα, προκειμένου να διαφημίσει η εταιρία τις full εκδόσεις του).



Το κεντρικό menu του SyperVoice. Από εδώ διακρίνουμε τον αριθμό των μηνυμάτων που έχουμε στον τηλεφωνητή μας και επιπλέον μπαίνουμε στο Setup.

ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

Το SuperVoice Home υποστηρίζει και λήψη/αποστολή fax μηνυμάτων, ωστόσο εμείς θα ασχοληθούμε με την ιδιότητά του ως τηλεφωνητή. Πατώντας το πλήκτρο Setup από το αρχικό menu εμφανίζεται το Setup menu, από το οποίο θα κάνουμε τις ρυθμίσεις μας. Στο Setup menu εμφανίζονται οι επιλογές Communications, User Information, Remote Password, Voice Parameters και Record Greeting.

Στην επιλογή Communications μας ενδιαφέρει η παράμετρος Answer on ring #, όπου καθορίζουμε τον αριθμό των χτύπων που θέλουμε να περιμένει το πρόγραμμα προτού απαντήσει το τηλέφωνο. Αν έχουμε μαρκαρισμένο το Toll Saver, έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε τον αριθμό των χτύπων αν έχουμε μηνύματα και αντίστοιχα αν δεν έχουμε. Με άλλες λέξεις, το Answer on ring # without message είναι οι χτύποι που θα περάσουν μέχρι το modem να απαντήσει στον πρώτο που μας καλεί και το Answer on ring # with message είναι οι χτύποι που θα περάσουν για όλους τους επόμενους. Τα υπόλοιπα, αφήστε τα ως έχουν.

Προχωράμε στην επιλογή Voice Parameters. Προς το παρόν μας ενδιαφέρει μόνο το Max incoming message (δίνουμε την τιμή σε δευτερόλεπτα), που αντιστοιχεί στο μέγιστο χρόνο κάποιου εισερχόμενου μηνύματος. Η μέγιστη τιμή είναι 100sec. Ο χώρος που θέλει 1 δευτερόλεπτο μηνύματος είναι 2KB, αν μας ενδιαφέρει η αποθήκευση μηνυμάτων στο δίσκο.

Στην επιλογή Record Greeting από το Setup menu ηχογραφούμε το μήνυμα υποδοχής του τηλεφωνητή μας. Από το Input Device διαλέγουμε το μέσο που θα χρησιμοποιήσουμε για την εγγραφή και από το Output Device την πηγή από την οποία θα ακούσουμε το ηχογραφημένο μήνυμα. Καλύτερα να χρησιμοποιήσετε ως Input Device την επιλογή microphone (μικρόφωνο συνδεδεμένο με την κάρτα ήχου) και ως Output Device τη sound card. Αφού κάνετε τις επιλογές Input - Output και βεβαιωθείτε πως το μικρόφωνο δεν είναι mute από το Play Control, είστε έτοιμοι για την ηχογράφηση του μηνύματος. Πατήστε το Record και, μόλις ακούσετε το χαρακτηριστικό ήχο, μπορείτε να μιλήσετε ελεύθερα.

Αφού τελειώσετε, πατήστε το Stop. Για να ακούσετε το μήνυμα που ηχογραφήσατε πατήστε το Play. Αν η ένταση είναι χαμηλή, μπορείτε να δυναμώσετε την ένταση του μικροφώνου από το Play Control των Windows και να ηχογραφήσετε ξανά το μήνυμα. Μην παραξενευτείτε αν και πάλι το μήνυμα ακούγε-

ται σε χαμηλή ένταση. Αν έχετε τη δυνατότητα αυξήστε το Record Volume και το Play Volume. Στο Title και στο Message δεν είναι ανάγκη να γράψετε τίποτα. Αφού τελειώσετε με το μήνυμα υποδοχής, πατήστε Done και ξανά Done (αν δεν θέλετε να αλλάξετε τίποτε άλλο από το Setup) για να βγείτε στο κεντρικό παράθυρο του προγράμματος.

Αφού ξεμπερδέψατε με το setup, ο τηλεφωνητής είναι έτοιμος. Από το κεντρικό menu βλέπετε πόσα μηνύματα έχετε πάνω από το VoiceMsg. Κάνοντας κλικ στο VoiceMsg μπαίνετε στο menu διαχείρισης μηνυμάτων, από όπου μπορείτε να ακούσετε, να σώσετε και να σβήσετε τα μηνύματά σας μέσα από ένα ομολογουμένως φιλικό menu.

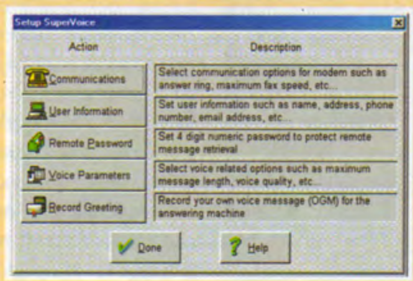
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ

Αυτό που κάνει το πρόγραμμα ξεχωριστό είναι η δυνατότητα διαχείρισης των μηνυμάτων μας εξ αποστάσεως. Το menu Remote Password από το Setup menu μας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε έναν τετραψήφιο αριθμό για κωδικό, ο οποίος θα μας ζητηθεί όταν προσπαθήσουμε να ακούσουμε από αλλού τα μηνύματά μας. Ας πούμε ότι βρίσκεστε σε ένα φιλικό σπίτι και θέλετε να δείτε αν έχετε μήνυμα στον τηλεφωνητή σας. Παίρνετε τηλέφωνο σπίτι σας και απαντά ο τηλεφωνητής. Πατάτε το πλήκτρο # και στη συνέχεια μία γλυκιά φωνή σάς λέει "Please enter your password" (αν το έχετε επιλέξει από το Remote Password). Αφού πληκτρολογήσετε τον κωδικό σας, οδηγείστε -μέσω τηλεφώνου- σε ένα menu διαχείρισης των μηνυμάτων σας. Η φωνή σάς εκφωνεί τις επιλογές στα αγγλικά και εσείς πατώντας 1, 2 ή 3 στην τηλεφωνική συσκευή από την οποία καλείτε τις ενεργοποιείτε. Συνοπτικά, οι επιλογές σας είναι οι εξής τρεις: Πατώντας το 1 ακούτε πόσα νέα μηνύματα έχετε και αυτόματα αρχίζει να ακούγεται το πρώτο νέο μήνυμα, πατώντας ξανά 1 ακούτε το επόμενο μήνυμα (αν δεν υπάρχει, μεταφέρεστε στο αρχικό μενού επιλογών), πατώντας 2 ξαναπαίζει το ίδιο μήνυμα και πατώντας 3 σβήνετε το μήνυμα που μόλις ακούσατε. Ανά πάσα στιγμή αν πατήσετε το πλήκτρο *, πηγαίνετε στο αρχικό menu

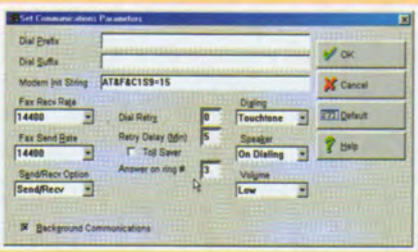
ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ SUPERVOICE HOME



1 Το αρχικό menu από όπου μπορούμε να μπούμε στο Setup ή να επεξεργαστούμε τα μηνύματά μας.



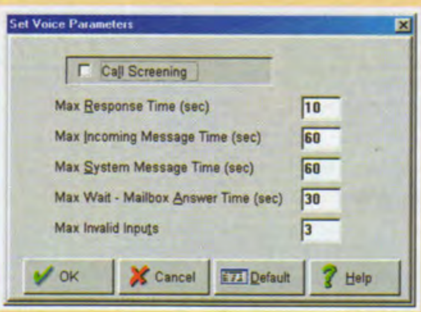
2 Το κεντρικό Setup menu.



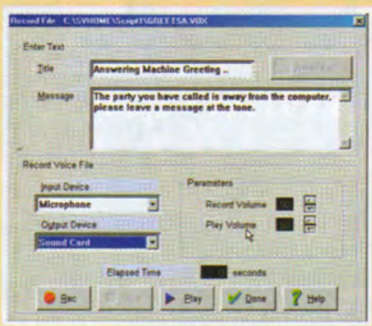
3 Από το Setup μπαίνουμε στο Communications menu και από εκεί επιλέγουμε από το Answer on ring# τον αριθμό των χτύπων μετά τους οποίους επιθυμούμε να ενεργοποιείται ο τηλεφωνητής.



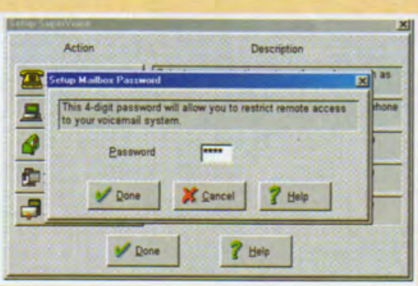
4 Αν μαρκάρουμε το TollSaver, έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε τον αριθμό των χτύπων μετά τους οποίους θα απαντά ο τηλεφωνητής, αν έχουμε ήδη κάποιο εισερχόμενο μήνυμα.



5 Στο Voice Parameters επιλέγουμε από το Maximum Incoming Message το μέγιστο χρόνο διάρκειας των εισερχόμενων μηνυμάτων.



6 Για την ηχογράφηση του μηνύματος υποδοχής διαλέγουμε το Input Device που θα χρησιμοποιήσουμε. Η καλύτερη επιλογή είναι το μικρόφωνο.

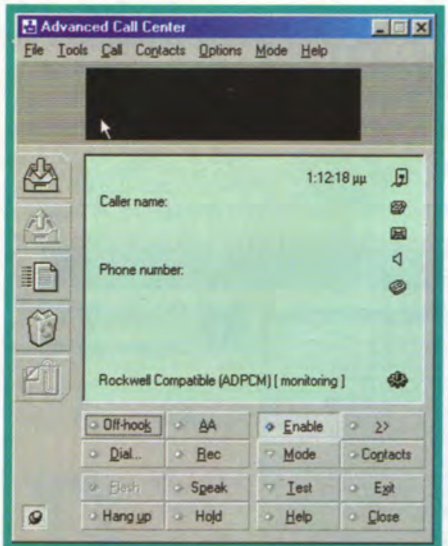


7 Στην επιλογή Remote Password από το Setup δηλώνουμε τον κωδικό μας (αν θέλουμε), ο οποίος θα μας ζητηθεί σε περίπτωση που προσπαθήσουμε να ακούσουμε τα μηνύματά μας εξ αποστάσεως.



8 Κάνοντας κλικ το VoiceMsg από το κεντρικό menu, μεταφερόμαστε στη διαχείριση των μηνυμάτων μας. Από εδώ μπορούμε να ακούσουμε, να σβήσουμε και να σώσουμε όποια θέλουμε.

επιλογών. Από το κεντρικό menu επιλογών πατώντας 2 ενημερώνεστε για τα fax που τυχόν έχετε και πατώντας το πλήκτρο 3 έχετε τη δυνατότητα να ηχογραφήσετε ξανά το μήνυμα υποδοχής του τηλεφωνητή σας. Το δοκίμασα και μπορώ να πω πως η ένταση του ήχου και η ποιότητά του ήταν πολύ καλές, χωρίς τα προβλήματα που ενδεχομένως να συναντήσετε στον παραδοσιακό τρόπο ηχογράφησης (ως προς την ένταση περισσότερο).



Βλέπουμε το κεντρικό menu του ACC.

Για να ηχογραφήσετε νέο μήνυμα, αφού επιλέξετε 3 από το κεντρικό menu, μετά τον ήχο αναγγέλλετε το μήνυμα και στο τέλος πατάτε το πλήκτρο #. Από εκεί έχετε άλλες επιλογές: Πατώντας 1 ο τηλεφωνητής αναπαράγει το μήνυμα που μόλις ηχογραφήσατε, πατώντας 2 εγγράφετε ξανά το μήνυμα και πατώντας 3 το καινούριο μήνυμά σας σώζεται και μεταφέρεται.

ADVANCED CALL CENTER

Ας δούμε κι ένα άλλο πρόγραμμα που μετατρέπει το modem μας σε τηλεφωνητή, το Advanced Call Center. Το πρόγραμμα αυτό, αν και δεν διαθέτει έλεγχο μηνυμάτων εξ αποστάσεως, υποστηρίζει κάποιες άλλες λειτουργίες που αξίζει να αναφέρουμε. Το ACC μπορείτε να το βρείτε στην ίδια διεύθυνση με το SuperVoice. Αφού εγκαταστήσετε το πρόγραμμα, σας εμφανίζει το κεντρικό menu. Πάτε κατευθείαν στο tools —> answering machine —> select greeding message. Από το menu αυτό μπορείτε να διαλέξετε το μήνυμα υποδοχής του τηλεφωνητή σας.

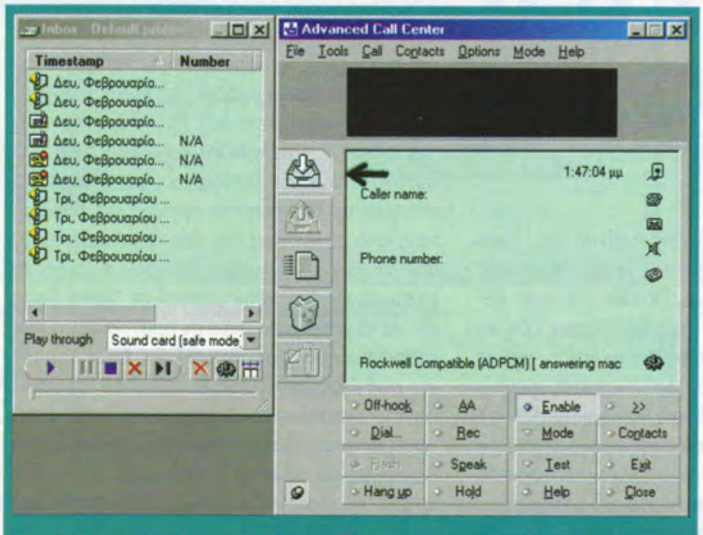
Πατάτε Rec και εμφανίζεται το menu που σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε το μήνυμά σας. Η default επιλογή της εισόδου είναι η τηλεφωνική σας γραμμή (telephone line), κάτι που είναι αρκετά βολικό. Σε αυτή την περίπτωση, το μήνυμα υποδοχής θα το αναγγείλετε από τη συσκευή του τηλεφώνου σας. Αφού πατήσετε Rec είστε έτοιμοι, αλλά θα πρέπει πρώτα να πατήσετε ένα πλήκτρο της τηλεφωνικής συσκευής για να σταματήσει το beep-beep του ΟΤΕ, ώστε να μην ηχογραφηθεί και αυτό. Μόλις τελειώσετε, πατάτε το stop και στη συνέχεια ΟΚ. Εμφανίζεται το προηγούμενο menu, από το οποίο μπορείτε να ακούσετε το μήνυμά σας. Αν σας ικανοποιεί, πατάτε ΟΚ και βρίσκεστε στο κεντρικό menu του ACC. Πάτε στο Mode και από εκεί διαλέγετε την επιλογή Answering Machine Immediately, δίνοντας εντολή στο πρόγραμμα να ενεργοποιεί τον αυτόματο τηλεφωνητή απευθείας. Υπάρχουν πολλές ακόμα επιλογές που αφορούν στον αυτόματο τηλεφωνητή (και όχι μόνο), όπως αναγνώριση κλήσης (αν υποστηρίζεται από την τηλεφωνική γραμμή σας) και φραγή εισερχόμενων κλήσεων από το κεντρικό παράθυρο. Κάνοντας κλικ το εικονίδιο του Inbox (επάνω αριστερά) εμφανίζεται ένα καινούριο παράθυρο, όπου μπορείτε να σώσετε, να σβήσετε και να ακούσετε τα μηνύματα που έχετε λάβει.

Από το κεντρικό παράθυρο του ACC παρέχεται η επιλογή ηχογράφησης ενός τηλεφωνήματος. Τη στιγμή που μιλάτε με κάποιον, πατάτε το Rec από το κεντρικό παράθυρο και αυτόματα η συζήτησή σας ηχογραφείται. Οταν θέλετε να σταματήσετε την ηχογράφηση, ξαναπατάτε το Rec. Καλό θα είναι να κάνετε κλικ στο εικονίδιο του ήχου από το κεντρικό παράθυρο (μέση δεξιά, στο πράσινο πλαίσιο), ώστε να απενεργοποιήσετε την έξοδο στην κάρτα ήχου την ώρα που μιλάτε.

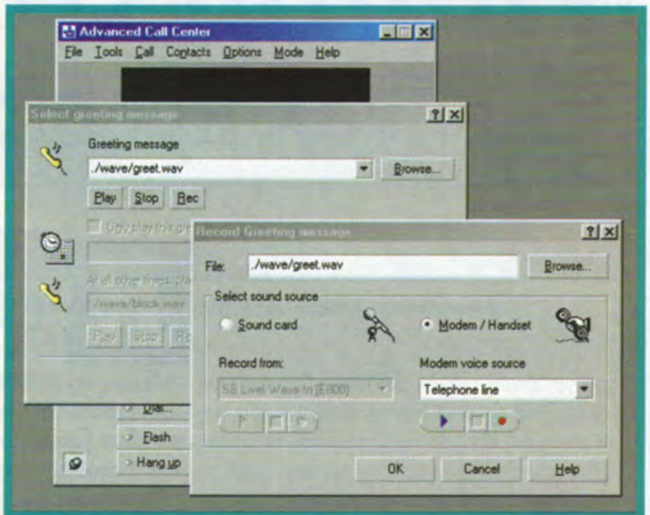
ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Τα δύο προγράμματα που παρουσιάστηκαν μετατρέπουν το modem μας σε τηλεφωνητή - και όχι μόνο. Το SuperVoice έχει το προνόμιο του χειρισμού των μηνυμάτων μας από άλλη τηλεφωνική γραμμή και ευχρηστία που ξαφνιάζει ευχάριστα. Το Advanced Call Center είναι και αυτό ένα πολύ αξιόλογο πρόγραμμα με περισσότερες λειτουργίες αλλά αρκετά πολύπλοκο setup.

PC



Από το κεντρικό menu του ACC πατάμε το Inbox και εμφανίζεται αριστερά το menu διαχείρισης των μηνυμάτων ή των συζητήσεων που έχουμε ηχογραφήσει.



Το παράθυρο που ανοίγει στο Advanced Call Center για να ηχογραφήσουμε το μήνυμα υποδοχής του τηλεφωνητή μας.

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

ActiveX προσθήκες...

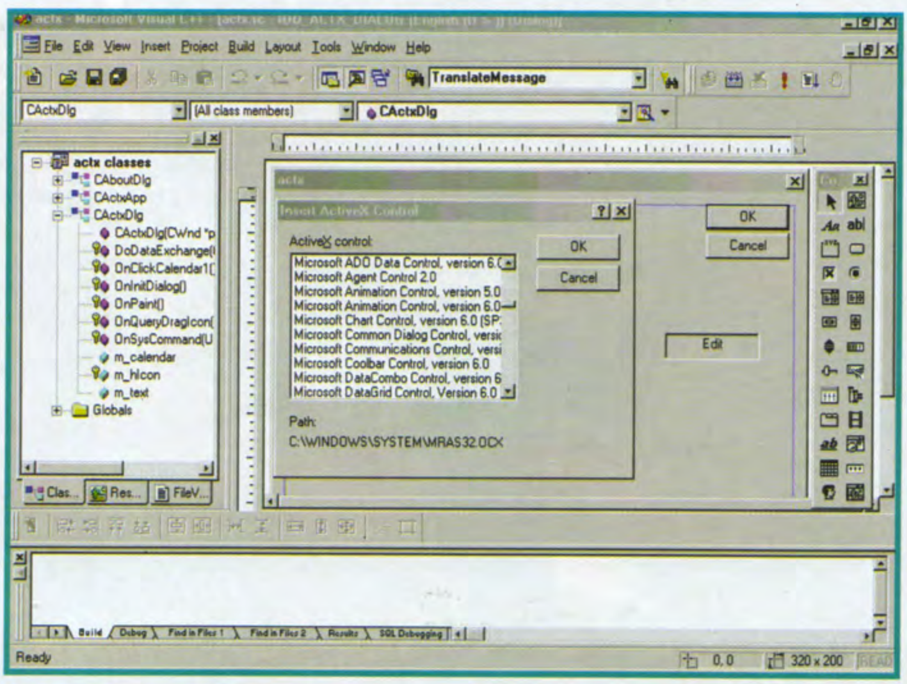
Η εποχή του αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού έφερε νέες τεχνοτροπίες στο χώρο της δημιουργίας λογισμικού. Το αίτημα για ομαλότερες συνθήκες συνεργασίας μεταξύ των developers οδήγησε στη γέννηση των ActiveX components. Με τη βοήθειά τους ο προγραμματιστής μπορεί να έχει σε ένα εύχρηστο πακέτο μία λειτουργική προγραμματιστική "οντότητα". Χαρακτηριστικά αναφέρουμε πως ένα ActiveX component μπορεί να έχει δημιουργηθεί σε Visual Basic και να χρησιμοποιείται σε Visual C++...

Του Βαγγέλη Αλευρίτη

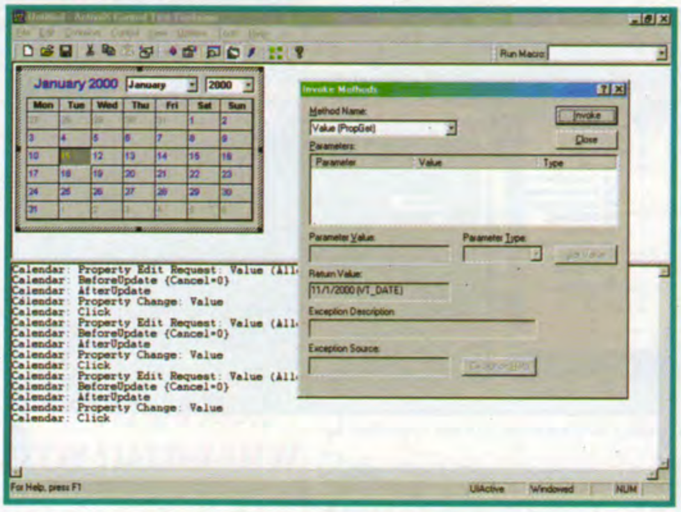
Η τεχνολογία ActiveX δεν είναι κάτι νέο στο χώρο συγγραφής software. Πολλοί, μάλιστα, θεωρούν πως θα έπρεπε ήδη να έχει δώσει τα σκήπτρα της σε νεότερες τεχνολογίες. Παρ' όλα αυτά, η ευρύτατη διάδοσή της καθιστά το πλαίσιο ActiveX μοναδικό δίαυλο ανταλλαγής προγραμματιστικών προτάσεων. Στο Internet θα βρείτε αρκετά sites που προσφέρουν ActiveX στοιχεία με σκοπό να σας απαλλάξουν από ένα μέρος του προγραμματιστικού σας κόπου! Συνήθως, μπορείτε να εντάξετε στα προγράμματά σας και στοιχεία από εφαρμογές που εγκαθιστάτε στον υπολογιστή σας, όπως στοιχεία από το Office. Αυτή είναι και η "πεμπτουσία" της "αντικειμενικής" φιλοσοφίας: η εύκολη ενσωμάτωση και επαναχρησιμοποίηση ξένων στοιχείων στον κώδικά μας.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ACTIVEX ΣΤΟΙΧΕΙΟ;

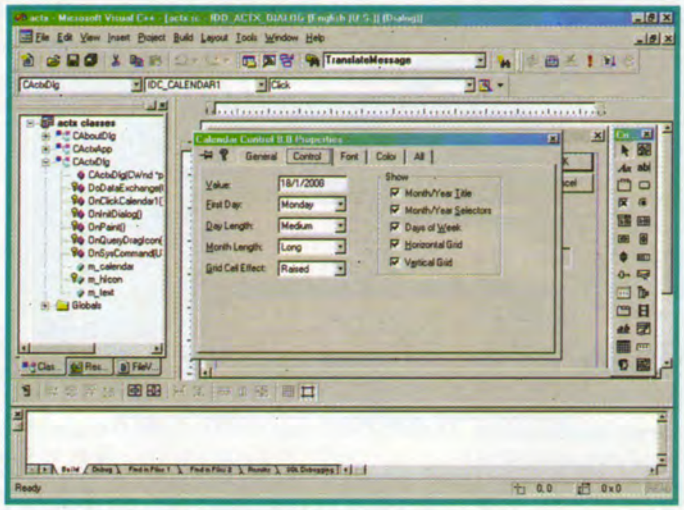
Ενα στοιχείο ελέγχου ActiveX υπάγεται στην COM φιλοσοφία (Component Object Model) που έχει κυριαρχήσει στις σύγχρονες γλώσσες προγραμματισμού. Είναι απόγονος της OLE (Object Linking & Embedding) τεχνολογίας, μίας τεχνολογίας που είχε αναλάβει τη διασύνδεση εγγράφων διαφορετικών εφαρμογών. Τα ActiveX ήταν το επόμενο βήμα, καθώς δημιουργήθηκαν για να υπάρχει μία κοινή πλατφόρμα κατασκευής αυτοτελών προγραμματιστικών "οντοτήτων". Κάθε ActiveX control είναι ένα αυτόνομο σύνολο λειτουργιών που μπορεί να ενταχθεί σε οποιοδήποτε πρόγραμμα, ανεξάρτητα από τη γλώσσα που έχει δημιουργήσει το ίδιο το ActiveX. Συνεπώς, μπορούμε να κατασκευάσουμε ένα τέτοιο control σε Visual Basic και να το χρησιμοποιούμε σε προγράμματα που κατασκευάζουμε με Visual C++. Είναι προφανές πως αυτό το γεγονός συντελεί στη διεύρυνση της ανταλλαγής κώδικα μεταξύ των προγραμματιστών, βελτιστοποιώντας τις συνθήκες συνεργασίας. Ο ένας προγραμματιστής δεν έρχεται σε επαφή με τον ενδεχομένως πολύπλοκο κώδικα του άλλου. Αντιθέτως, παίρνει ένα "μαύρο κουτί", ένα ActiveX στοιχείο, το οποίο είναι έτοιμο να ενταχθεί ομαλά σε οποιαδήποτε εφαρμογή. Η προσθήκη αυτή είναι τόσο απλή που μοιάζει με την προσθήκη ενός extra ηχείου στο στερεοφωνικό μας! Αλλωστε, ένα ActiveX control, αν και είναι αυτόνομο προγραμματιστικά, δεν μπορεί να κάνει τίποτα αν δεν ενταχθεί σε κάποια εφαρμογή που ξέρει να το εκμεταλλευτεί.



Πού βρέθηκαν τόσα ActiveX στο σκληρό μου;



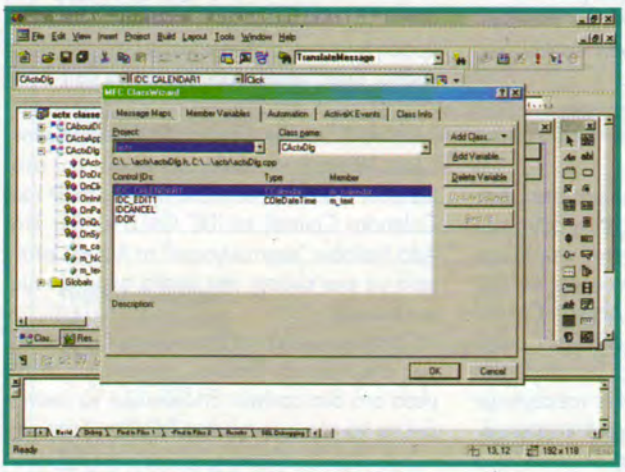
ActiveX Control Test Container και... ανάλυσέ το!



Παιχνιδίζοντας με τα properties του ActiveX ημερολογίου!

ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗ VISUAL C++

Οπως πάντα, ξεκινάμε το project μας με τη βοήθεια του AppWizard. Επιλέξτε τις default ρυθμίσεις, με μόνη εξαίρεση την επιλογή "Dialog based" που θα προτιμήσουμε στο step 1. Για project name δώστε :"actx" και στο step 2 προσέξτε να είναι τσεκαρισμένη η επιλογή ActiveX Controls. Οταν τελειώσει τη δουλειά του ο AppWizard, διαγράψτε το ενοχλητικό static text που εμφανίζεται στο κέντρο της φόρμας. Κάνετε δεξί κλικ σε ένα κενό σημείο του dialog και επιλέξτε το Insert ActiveX Control... Μία λίστα με τα στοιχεία που είναι εγκατεστημένα στον υπολογιστή μας εμφανίζεται για να επιλέξουμε αυτό που μας ταιριάζει. Η λίστα αυτή διαφέρει από υπολογιστή σε υπολογιστή. Ο λόγος είναι πως πολλά από αυτά τα στοιχεία εισάγονται από εφαρμογές που έχουμε εγκαταστήσει. Παραδείγματος χάριν, αν έχουμε ένα σύγχρονο στατιστικό πρόγραμμα, η λίστα θα εμπλουτιστεί με τα δικά του ActiveX στοιχεία. Μπορείτε, δηλαδή, σε κάποια εφαρμογή σας να χρησιμοποιήσετε κι εσείς το ActiveX control που υλοποιεί τις γραφικές παραστάσεις στο εν λόγω πρόγραμμα.



Οι μεταβλητές "περιτυλίγματα" των ActiveX.

Αυτό, βέβαια, δεν είναι πάντοτε εφικτό. Πολλά controls είναι φτιαγμένα έτσι ώστε να απαγορεύουν την ένταξή τους σε άλλο πρόγραμμα. Είναι λογικό ο developer κάποιου στοιχείου να μη θέλει τη χρήση του κώδικά του χωρίς την άδειά του. Γι' αυτό φροντίζει να επιτρέπει τη λειτουργία του μόνο στο δικό του πρόγραμμα και όχι σε άλλα.

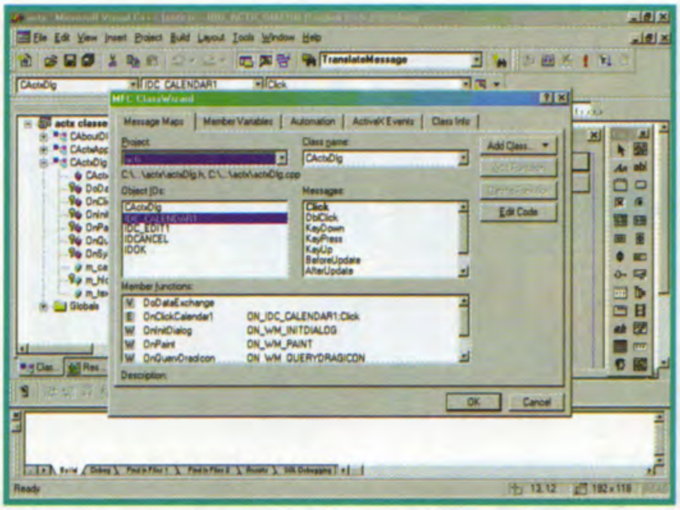
Πίσω στο πρόγραμμά μας, είχαμε μείνει στο σημείο της επιλογής του ActiveX Control. Το Calendar Control 8.0 θα είναι το πρώτο μας "πειραματόζωο". Το ActiveX αυτό προσθέτει στη φόρμα μας ένα πλήρες ημερολόγιο, με δυνατότητες επιλογής ημέρας, μήνα και χρόνου. Η σημερινή ημερομηνία, μάλιστα, είναι εξ ορισμού highlighted. Ως συνήθως, με δεξί κλικ στο στοιχείο, μας παρέχεται η δυνατότητα πρόσβασης στις ιδιότητές του. Ανατρέχοντας στα Properties Calendar Object, διαπιστώνουμε πως μπορούμε να παρέμβουμε σε αρκετές παραμέτρους του αντικειμένου, όπως το χρώμα, οι γραμματοσειρές, το πλέγμα κ.ά. Αφού πειραματιστείτε με τα Properties ώστε να κατανοήσετε τη χρήση τους, είναι καιρός να προσπαθήσουμε να εκμεταλλευτούμε το Calendar ως λειτουργικό στοιχείο της εφαρμογής μας κι όχι απλώς ως μία "άψυχη" εικόνα σε κάποια γωνιά της φόρμας μας. Για να το κατορθώσουμε αυτό καλούμαστε να κατανοήσουμε τις μεθόδους του και τη δομή του. Παλιότερα αυτό θα γίνονταν με πολλά πειράματα και αρκετές σελίδες διάβασμα από το documentation του control. Το Visual Studio 6, ευτυχώς, λύνει τα χέρια του προγραμματιστή και σε αυτό το σημείο με ένα έξυπνο utility.

ΕΝΑ ΠΟΛΥΤΙΜΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

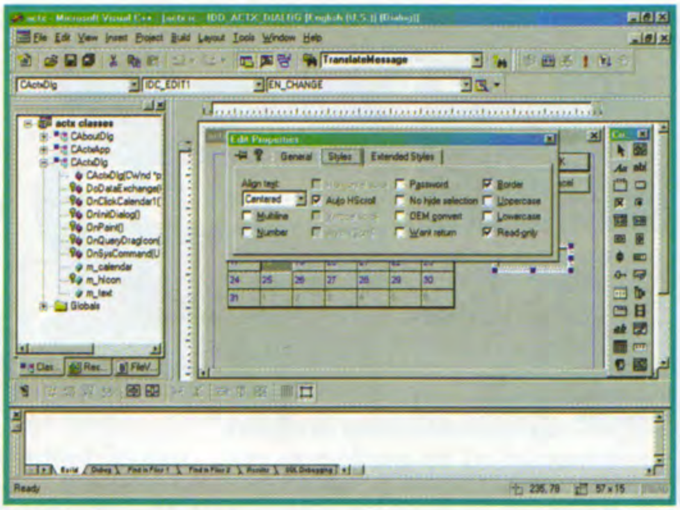
Μόλις εγκαταστήσατε το Visual Studio 6 θα διαπιστώσατε πως εκτός από τις γλώσσες προγραμματισμού υπάρχει ένας φάκελος με τίτλο Microsoft Visual Studio 6.0 Tools. Εκεί μέσα θα βρείτε μία πληθώρα χρήσιμων εργαλείων που συνοδεύουν το δημοφιλές πακέτο. Θα σταθούμε στο ActiveX Control Test Container, το οποίο σχετίζεται με το αντικείμενο που περιγράφουμε, τα ActiveX στοιχεία. Το περιβάλλον του είναι λιτό μα περιεκτικό. Ευθύνη του είναι να βάζει κάτω από το "μικροσκόπιο" οποιοδήποτε ActiveX χειριστήριο.

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ ('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

Οι εντολές UpdateData(true) και UpdateData(false) είναι θεμελιώδεις για κάθε MFC πρόγραμμα. Αν έχετε κάνει δεκάδες πειράματα χωρίς αποτέλεσμα, σκεφτείτε το ενδεχόμενο να μην έχετε χρησιμοποιήσει σωστά τις προαναφερόμενες απαραίτητες εντολές! Η εντολή UpdateData(true) ενημερώνει τις μεταβλητές για τις αλλαγές στα controls, ενώ η UpdateData (false) ενημερώνει τα controls για τις αλλαγές στις μεταβλητές.



Δημιουργία χειριστηρίων με τη βοήθεια του ελβετικού Class Wizard σουγιά!



Οι ιδιότητες του Edit box.

Οταν τρέξετε το συγκεκριμένο utility, θα δείτε δύο κενά document παράθυρα. Κάνετε δεξί κλικ στο μεγαλύτερο (το επάνω) παράθυρο και από εκεί η επιλογή Insert New Control... μοιάζει μονόδρομος. Προκύπτει πάλι η γνωστή λίστα με τα διαθέσιμα ActiveX controls του συστήματός μας. Ας επιλέξουμε δοκιμαστικά το Calendar Control 8.0. Αμέσως κάνει την εμφάνισή του στην οθόνη, όπως όταν το ενσωματώνουμε σε κάποια εφαρμογή μας. Μπορούμε να αλληλεπιδράσουμε επάνω του και να δούμε στο κάτω παράθυρο τα συμβάντα που πυροδοτούνται. Αν αλλάξουμε το μήνα, θα δούμε πως ενεργοποιείται το συμβάν Calendar:NewMonth. Αρκετά χρήσιμη είναι η προσπέλαση των ιδιοτήτων και των μεθόδων των controls. Κάτι τέτοιο γίνεται εφικτό με τα δύο σχετικά εικονίδια που βρίσκονται στην toolbar ή με τις επιλογές Properties... και Invoke Methods... από το Edit και Control μενού αντίστοιχα. Από το Invoke Methods..., μάλιστα, μπορείτε να ζητήσετε και να θέσετε τιμές για οποιαδήποτε μέθοδο και να δείτε το αποτέλεσμα στο control την ίδια στιγμή.

ACTIVEX ΣΤΟ INTERNET

Ο παράδεισος των ActiveX είναι το Internet! Εκεί θα βρείτε τόνους από ActiveX controls, που θα διευκολύνουν κάθε πτυχή της προγραμματιστικής διαδικασίας που θα ακολουθήσετε. Θα συναντήσετε ActiveX για προβολή βίντεο, ActiveX που παίζουν MP3, μέχρι και ActiveX που "χτίζουν" τρισδιάστατους κόσμους! Αρκεί μια αναζήτηση σε οποιαδήποτε search engine, για να βρείτε τη λύση στο πρόβλημά σας...

Το ActiveX Control Test Container έχει, επίσης, την ικανότητα να καταχωρίζει στη λίστα με τα ActiveX κάποιο στοιχείο που δεν έχει κατορθώσει να καταχωρισθεί αυτόματα. Αρκεί να το εντοπίσετε στον σκληρό σας και να το αναφέρετε στην επιλογή Register Controls... από το μενού File. Πολλοί από εσάς ίσως να χρησιμοποιούσατε μέχρι τώρα γι' αυτήν τη δουλειά το διαδεδομένο RegSvr32. Παράλληλα, υπενθυμίζουμε ότι το αρχείο ενός ActiveX Control έχει, συνήθως, κατάληξη OCX ή DLL.

ΔΙΝΟΝΤΑΣ "ΖΩΗ" ΣΤΟ ACTIVEX!

Είχαμε διακόψει την προγραμματιστική διαδικασία για να εξερευνήσουμε τη δομή του Calendar Control. Επιστρέφοντας στη Visual C++ 6 και στο project μας, θα εφαρμόσουμε αυτά που ανακαλύψαμε στο ActiveX Control Test Container. Εισάγουμε ένα Edit Box Control δίπλα από το ημερολόγιό μας. Στα properties του Edit Box και στο tab Styles τσεκάρουμε την επιλογή Read-only. Στο Align text προτιμάμε το πιο καλαίσθητο Centered. Επόμενο βήμα είναι να ορίσουμε μία μεταβλητή που να αναφέρεται στην τιμή του Edit Box, στο κείμενο δηλαδή που θα εμφανίζεται στο εσωτερικό του. Οσοι έχετε διαβάσει το προηγούμενο άρθρο, θα έχετε εξοικειωθεί με αυτήν τη διαδικασία. Περιληπτικά, για τους λιγότερο φανατικούς αναγνώστες, με δεξί κλικ πάνω στο Edit Box καταφεύγουμε στον Class Wizard και στο tab Member Variables. Από εκεί διαλέγουμε το ID του Edit Box, το IDC_EDIT1 και πατάμε Add Variable... Στα "βαφτίσια" δώστε το πρωτότυπο, εξωτικό και ευρηματικό m_text. Προσέξτε μόνο να είναι της κατηγορίας Value, ώστε η μεταβλητή να περιγράφει την τιμή του control και όχι το ίδιο ως δομή. Προσέξτε επίσης ο τύπος της να είναι ο τύπος COleDateTime που περιγράφει ημερομηνία και ώρα.

Σκοπός μας είναι να αναγράφεται στο Edit Box η ημερομηνία που επιλέγουμε στο ημερολόγιο. Κάτι τέτοιο, βέβαια, γίνεται με πολύ εντυπωσιακότερο τρόπο από το Date Time Picker Control, αλλά εμείς θα αναπτύξουμε αυτόν τον τρόπο για να δούμε την αλληλεπίδραση ανάμεσα σε δύο controls. Με παρόμοιο τρόπο, όπως προηγουμένως με το Edit Box, ορίζουμε μια μεταβλητή που να αντιπροσωπεύει το Calendar Control. Πηγαίνουμε στον Class Wizard, για άλλη μία φορά, και στο Member Variables, όπου θα βρούμε το ID του Calendar Control, το IDC_CALENDAR1. Στο Add Variable "περιτυλίγουμε" το ActiveX στοιχείο με μία κλάση, την οποία ονομάζουμε m_calendar.

Προχωρούμε με τη δημιουργία ενός συνεχώς ανανεώσιμου διαύλου επικοινωνίας ανάμεσα στα δύο controls. Επιδιώκουμε να ανανεώνεται το περιεχόμενο του Edit Box όταν κάνουμε κλικ σε κάποια μέρα στο ημερολόγιο. Δημιουργούμε ένα χειριστήριο που να παγιδεύει το ζητούμενο κλικ, είτε από τον Class Wizard και το tab Message Maps είτε με διπλό κλικ πάνω στο ίδιο το ημερολόγιο στη φόρμα. Σε όσους από εσάς τα προαναφερόμενα ακούγονται όπως τα ελληνικά του Γκμοχ, προτείνουμε να ανατρέξετε στα προηγούμενα τεύχη όπου αναλύονται οι συγκεκριμένες διαδικασίες. Αφού φτιάξουμε τον handler CActxDlg::OnClickCalendar1(), προσθέτουμε την εντολή m_text=m_calendar.GetValue(); ώστε να θέσουμε ως περιεχόμενο της m_text την τιμή του ημερολογίου. Το τέλος του αρχείου actxDlg.cpp πρέπει να μεταλλαχθεί σε κάτι τέτοιο:

```
void CActxDlg::OnClickCalendar1()
{
// TODO: Add your control notification
   handler code here

m_text=m_calendar.GetValue();

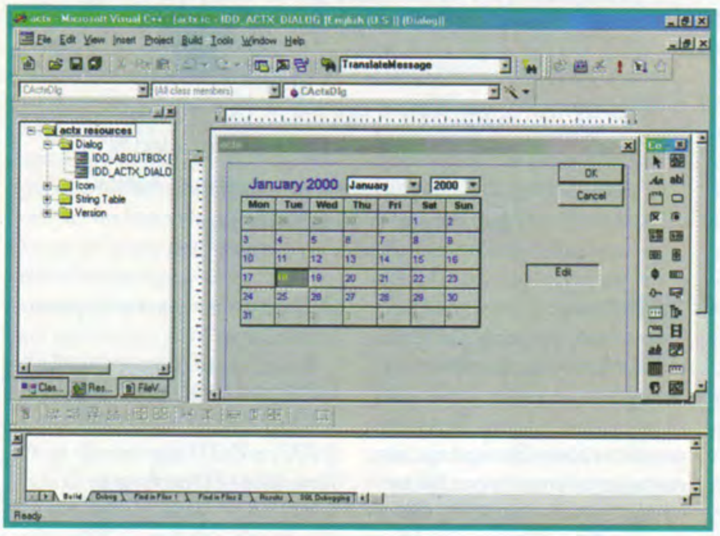
UpdateData(false);
}
```

Η εντολή UpdateData(false) ενημερώνει τα controls για τις αλλαγές στις μεταβλητές. Το πρόγραμμά μας είναι έτοιμο, αν και στερείται μιας σημαντικής λεπτομέρειας: της αρχικοποίησης του Edit Box. Θέλουμε το Edit Box να συγχρονίζει την τιμή του με την τιμή του ημερολογίου πριν ακόμα να κάνουμε το πρώτο κλικ. Η λύση βρίσκεται στη ρουτίνα CActxDlg::OnInitDialog(). Εκεί αρχικοποιούμε τα πάντα στην εφαρμογή μας. Στο hook που μας προτείνει η ίδια η VC++, κάτω από το σχόλιο // TODO: Add extra initialization here δηλαδή, προσθέτουμε την εντολή ActxDlg::OnClickCalendar1();. Με αυτόν τον τρόπο η εφαρμογή, μόλις ξεκινάει, συμπεριφέρεται σαν να έχει γίνει κλικ στο ημερολόγιο κι έτσι μεταφέρει την ημερομηνία στο Edit Box.

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΒΙΝΤΕΟ ΚΑΙ ΗΧΟΥ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΑΣ

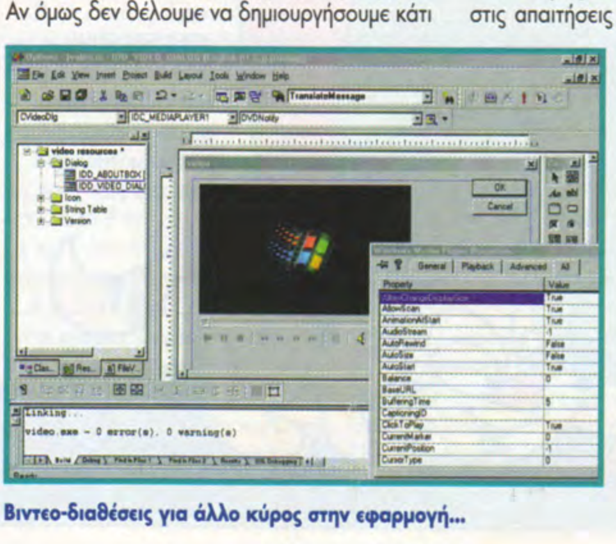
Σίγουρα ο ανωτέρω τίτλος θα τράβηξε τα βλέμματα πολλών φιλόδοξων εκκολαπτόμενων προγραμματιστών! Πράγματι, το βίντεο και ο ήχος, τα multimedia στοιχεία όπως έχουν χαρακτηριστεί, κεντρίζουν το ενδιαφέρον κάθε developer. Η γνώση σε βάθος των μυστικών αυτού του πεδίου απαιτεί χρόνια εμπειρίας... Αν όμως δεν θέλουμε να δημιουργήσουμε κάτι εξεζητημένο, αν δεν προσπαθούμε να φτιάξουμε ένα 3D ποδοσφαιράκι για παράδειγμα, τότε μπορούμε να αρκεστούμε στις δυνατότητες που μας παρέχει κάποιο ActiveX Control.

Θα αναφερθούμε σε ένα ActiveX Control που, λογικά, υπάρχει σε κάθε σύστημα, μια και εμπεριέχεται στο πακέτο των Windows και εγκαθίσταται αυτόματα. Είναι το Windows Media Player και θα το βρείτε στη σχετική λίστα με τα ActiveX στοιχεία σας. Ας φτιάξουμε ένα δοκιμαστικό project για να εξερευνήσουμε το control. Ακολουθούμε την ίδια διαδικασία με αυτήν του προηγούμενου project, μόνο που για όνομα αυτή τη φορά δίνουμε το: "video". Το Windows Media Player καλύπτει τα εξής δημοφιλή formats: mpg, .mpeg, .mp2, .avi, .rmi, .wav, .mid, .qt, .aiff, .mov, .au, .snd και πολλά άλλα.



Η φόρμα μας μετά την προσθήκη των controls.

Το κλειδί στη χρήση αυτού του ActiveX είναι οι ιδιότητές του. Μπορεί να προσαρμοστεί στις απαιτήσεις της εφαρμογής που θα ενταχτεί. Θα ξεκινήσουμε την περιήγηση στα properties του Windows Media Player από το tab Playback. Εκεί, δύο sliders αναλαμβάνουν τη ρύθμιση της εντάσεως του ήχου και την ισορροπία ανάμεσα στο δεξί και το αριστερό ηχείο. Από κάτω υπάρχουν οι ρυθμίσεις επαναλήψεως και zoom. Στο tab Advanced ελέγχουμε τις παραμέτρους του streaming video, του βίντεο δηλαδή που έρχεται απευθείας από το Internet. Καταλήγουμε στο tab All, από όπου ρυθμίζουμε σχεδόν τα πάντα! Θα αναφερθούμε σε μερικές από τις πιο χρήσιμες και συνηθισμένες παραμέτρους. Ξεκινάμε με την AllowChangeDisplaySize, η οποία παρέχει ή αφαιρεί τη δυνατότητα από το χρήστη του προγράμματος να αναπροσαρμόζει το μέγεθος του βίντεο που παρακολουθεί. Η επιλογή AutoStart ξεκινάει να παίζει αυτόματα τα βίντεο δεδομένα, ενώ στη μεταβλητή Filename καταχωρίζουμε το όνομα του αρχείου που θα παιχθεί. Από το DisplaySize καθορίζουμε το μέγεθος του παραθύρου αναπαραγωγής. Το Mute εκτελεί τη γνωστή από τα στερεοφωνικά λειτουργία του "μουγκού"! Το ShowControls αναφέρεται στο αν θα εμφανίζονται όλα τα buttons στο κάτω μέρος του παραθύρου αναπαραγωγής και οι υπόλοιπες παράμετροι Show αναφέρονται επιμέρους σε μεμονωμένα κουμπιά. Παράλληλα, η μεταβλητή BaseURL αποθηκεύει την τοποθεσία του Διαδικτύου από όπου τροφοδοτούμαστε με βίντεο δεδομένα. Τα SelectionStart και SelectionEnd οριοθετούν χρονικά την αρχή και το τέλος του multimedia αρχείου που θα αναπαραχθεί, σε περίπτωση που επιθυμούμε συγκεκριμένο απόσπασμά του αντί για το σύνολό του. Και όλα αυτά δίχως να γράψουμε ούτε μία γραμμή κώδικα!



Βιντεο-διαθέσεις για άλλο κύρος στην εφαρμογή...

ACTIVEX-ΟΔΟΣ...

...σε κάθε σας αδιέξοδο, λοιπόν, η τεχνολογία που συναντήσαμε σε αυτό το τεύχος! Είναι ο μοναδικός τρόπος για να κάνετε γρήγορες και αποτελεσματικές προσθήκες ουσίας στις εφαρμογές σας. Η ταχύτατη εξέλιξη της πληροφορικής επιστήμης έχει επιβάλει την εξειδίκευση ακόμα και στους developers. Άλλοι προγραμματιστές εντρυφούν στις εφαρμογές multimedia, άλλοι στις βάσεις δεδομένων και ελάχιστοι ασχολούνται με τα πάντα. Οι καιροί απαγορεύουν στον κοινό θνητό να προλάβει να μελετήσει τα πάντα και έτσι η χρήση έτοιμων ActiveX components αποτελεί μονόδρομο. Μην ξεχνάτε πως μπορείτε κι εσείς να δημιουργήσετε τα δικά σας ActiveX controls με τη βοήθεια του MFC Activex control Wizard όταν ξεκινάτε ένα καινούριο project, διαδικασία που ίσως εξετάσουμε σε κάποιο άλλο τεύχος. Προς το παρόν, βγείτε στο net για ActiveX σαφάρι και ανακαλύψτε ευρηματικούς τρόπους για να εντάξετε τα νέα στοιχεία στα προγράμματά σας!

PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΤΑ REVIEWS ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΜΜΟΡΙΕΣ

Αγαπητό "PC Master", Αφήνω τη διαδικασία των κολακειών ή του γλειψίματος (όπως προτιμάτε). Και το κάνω επειδή είμαι σίγουρος ότι κάποιοι άλλοι θα το κάνουν και θα το παρακάνουν έτσι ώστε να με καλύψουν. Ιδού λοιπόν τα θέματά μου:

1) Σε παλαιότερο τεύχος ένας τύπος με την επωνυμία "Αλέξανδρος 12" είχε γράψει σχετικά με reviews άλλων περιοδικών πως ήταν από άσχημα έως απαράδεκτα. Πράγματι έχει δίκιο! Κι εγώ, πριν να αρχίσω να διαβάζω "PC Master", διάβαζα άλλα περιοδικά. Ακούτε ή μάλλον βλέπετε τώρα τα αίσχη τους: Rage of Mages II 28% (!), War of the worlds 44%, Faust 68%, NBA Basketball 2000 72% κ.λπ. Επίσης, το Abomination που δεν αξίζει φράγκο 90%. Ακόμα το preview του GTA2 ήταν 6 (!) σελίδες. Αν είναι δυνατόν!

2) Θέλω επιτέλους στα 13 μου χρόνια να μυηθώ στον κόσμο των RPGs. Έχω όμως ένα πρόβλημα. Το "Baldur's Gate" και το "Might and Magic 7" φαίνονται τέλεια, αλλά και αρκετά δύσκολα για έναν αρχάριο. Μετά από αρκετό ψάξιμο πιστεύω ότι το "Darkstone" είναι η ιδανική λύση. Εσείς τι μου προτείνετε;

ΥΓ.: Προς Αλέξανδρο 12 και όλους όσοι αντιπαθούν τον Κράτσα. Αγοράστε το GTA2 και πηγαίνετε με τις συμμορίες που είναι αντίπαλες, με τη Zaibatsu. Κύριε Φουρνιστάκη, αρχηγός της συμμορίας αυτής ο τύραννός σου δεν είναι;

Με εκτίμηση,
DL 0607

Φίλε μας,
Όσες συμμορίες και να κινηθούν εναντίον μου, τα όπλα τους δεν αξίζουν μία μπροστά στο ηρωικό μαστίγιο με τις εννιά ουρές που κοσμεί τον πάγκο βασανιστηρ...εεε, συγγνώμη, το γραφείο μου ήθελα να πω. Και Αλέξανδρους 12 και Μήτσους 24 και Θανάσηδες 68 να μου στείλετε, τους περιμένω με ανοικτές αγκάλες. Το Darkstone είναι ό,τι πρέπει για να ξεκινήσεις να παίζεις RPGs. Try it!

ΟΙ ΚΑΤΑΧΘΟΝΙΟΙ

Dear "PC Master", Είμαστε σχετικά καινούριοι αναγνώστες σας και μπορούμε να πούμε ότι είστε το καλύτερο περιοδικό πάνω στα games και τα computers γενικότερα. Ας αφήσουμε, όμως το γλείψιμο για την ώρα και ας μπούμε στο "ψητό".

Έχουμε και οι δύο από έναν Intel DEKAXILIOUM 2000 στα 3.000.000Thz με 7.000 TB RAM, 9,999 (το 0,001 μας λείπει!) TitanoByte (1 Titanobyte = 1.000 TB) μια κάρτα γραφικών Voodoo40 1024-bit με 758 TitanoByte SSS-RAM.

Παρ' όλα αυτά στο Quake 4000 το σύστημα δεν πιάνει πάνω από 4.000.000.000.000 fps. Μήπως επειδή δεν είναι το ποντίκι μας συμβατό με directmouse 3999,1 (αυτή τη φορά μας λείπει το 0,9); Αν είναι αυτό το πρόβλημα, είμαστε διατεθειμένοι να το αναβαθμίσουμε σε γάτα ράτσας (η Αγκύρας καλή δεν είναι;).

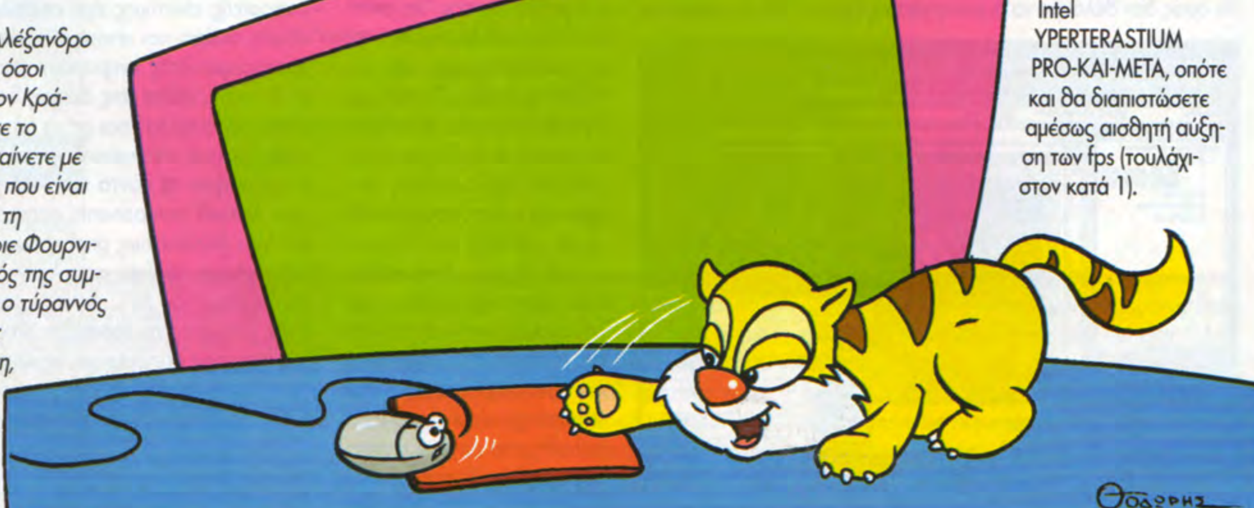
Ακόμα έχουμε έναν εκτυπωτή Papirous 4, ολοκαίνουριο. Τον πήραμε πριν από 8.000 χρόνια. Παρ' όλα αυτά δεν εκτυπώνει σε χαρτί A4, μήπως να του βάλω A0,00001;

Κάτι γήινα υποπλάσματα μας είχαν ρωτήσει το 2000 τι πρέπει να κάνουν στην τελευταία πίστα του Tomb Raider 4 (Temple of Horus). Πιο συγκεκριμένα, αφού πήραν το τεύχος 114 και χρησιμοποίησαν τα cheats, "κόλλησαν" στην προαναφερόμενη πίστα. Αφού βγει το χαριτωμένο τερατάκι (πρόγονός μας ήταν!!!), τι γίνεται; Έχουμε εγγυηθεί σε αυτά τα καθάρματα το θάνατό τους αν δεν τερματίσουν το (πρωτόγονο) παιχνίδι μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου "PC Master". Αν θέλετε τους βοηθάτε...

Συνεχίστε την καλή δουλειά,
THE END
THE ALIENS
KOSTAS DISASTER
TRIANTAFILLOS DOOM

Αγαπητοί φίλοι,
Ας δούμε αναλυτικά τις εξαιρετικά ενδιαφέρουσες ερωτήσεις σας:

1. Το ποντίκι δεν φταίει σε τίποτα, απλώς ο Intel DEKAXILIOUM είναι πια ξεπερασμένος και πολύ "λίγος" για το Quake 4000. Συνιστώ άμεση αναβάθμιση σε Intel YPERTERASTIUM PRO-KAI-META, οπότε και θα διαπιστώσετε αμέσως αισθητή αύξηση των fps (τουλάχιστον κατά 1).



2. Ο Papirous είναι όντως εξαιρετικός εκτυπωτής, έχει ωστόσο ένα μικρό πρόβλημα: δεν εκτυπώνει σε χαρτί. Δοκιμάστε κατά προτίμηση τούβλο μεγέθους Α4 από νεοαναγειρόμενη οικοδομή ή μάρμαρο μεγέθους Α3 από λατομείο (εκεί τυπώνει και σε 16,7 τετράκις τρισεκατομμύρια χρώματα). Α, και προσέξτε όταν χρειαστεί να αλλάξετε το τόνερ, επειδή ακριβώς από πάνω υπάρχει ο συλλέκτης ηλιακής ενέργειας με την οποία λειτουργεί ο εκτυπωτής και μπορεί να καείτε αν είναι ντάλα μεσημέρι.

3. Σκοτώστε χωρίς έλεος τα βρωμερά καθάρματα! Μα είναι δυνατό να υπάρχουν ακόμα γήινοι;

LIMIT UP ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ;

Αγαπητό "PC Master", Δεν χρειάζεται και εγώ να αρχίσω να συγχαίρω τους παράγοντες που σε έχουν αναδείξει σε ένα από τα καλύτερα (αν όχι το καλύτερο) περιοδικά. Θα περάσω κατευθείαν στο θέμα για να μη μακρηγορήσω. Θα ήθελα να κάνω μια μικρή αναφορά στο θέμα της πειρατείας.

Στη συλλογή μου από παιχνίδια το 95% είναι αντιγραμμένα και μόνο 2-3 είναι original! Αυτό συμβαίνει για τους εξής λόγους:

1. Οι τιμές των παιχνιδιών είναι πολύ ανεβασμένες.

2. Οι εταιρίες λανσάρουν ολοένα περισσότερα παιχνίδια στην αγορά με σκοπό το κέρδος.

3. Δεν θέλω να είμαι θύμα των περιστάσεων.

Δεν είναι δυνατόν προγράμματα όπως τα Cubase, PhotoShop και CorelDRAW να κυκλοφορούν με τιμές άνω των 100.000, ενώ κάποιος μπορεί να τα βρει με 2.500-5.000 ανά CD. Πιστεύω ότι αν οι εταιρίες μείωναν τις τιμές, όλα θα ήταν πολύ καλύτερα. Επιπλέον θα ήθελα να κάνατε ένα αφιέρωμα στα CD-protections και στις διάφορες μεθόδους που χρησιμοποιούν οι εταιρίες για να προστατεύουν τα CDs τους.

Θα μπορούσατε στο αφιέρωμα των CD Recorders να γράφατε μερικά sites που σχετίζονται με το περιεχόμενο του άρθρου κάθε μήνα.

Μία άλλη πρόταση που θα ήθελα να κάνω είναι η εξής: Ορισμένα παιχνίδια όπως τα FIFA 2000, NBA LIVE 2000, TIBERIAN SUN και γενικά τα περισσότερα strategies και simulators, θα μπορούσαν να κυκλοφορούν μία φορά και με διάφορα patches και updates να έφτιαχναν τα γραφικά, να πρόσθεταν καινούριες πίστες και αποστολές. Αυτό πιστεύω ότι θα ήταν μια καλή κίνηση από πλευράς εταιριών, να κυκλοφορούν δηλαδή κάθε χρόνο ένα CD-fix με όλα τα παραπάνω σε λογική τιμή. Ο νέος τίτλος θα μπορούσε να κυκλοφορεί ύστερα από 3 χρόνια, μειώνοντας με αυτόν το τρόπο την πειρατεία και δίνοντας το χρόνο στους κατασκευαστές να εργαστούν περισσότερο πάνω στο νέο τίτλο.

Τέλος, θα ήθελα να παρακινήσετε κάποια εταιρία να φτιάξει έναν τίτλο με θέμα το ευρωπαϊκό μπάσκετ. Μας έχουν πρήξει με το NBA. Εντάξει, είναι πιο θεαματικό, αλλά μην υποτιμάτε το ευρωπαϊκό που μας έχει προσφέρει τόσα.

Αυτά είχα να πω. Ελπίζω να δημοσιεύσετε το γράμμα μου, γιατί θέλω να δω αν συμφωνούν και άλλοι με τις προτάσεις μου.

Συνεχίστε την καλή δουλειά.

ΥΓ.: Ας φτιάξουν και ένα παιχνίδι με μουσική hip hop. Ολο metal και pop!

Αντώνης

Φίλε Αντώνη,
Καταρχήν, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Στο θέμα CD-protection έχουμε αναφερθεί στο τεύχος 112 (Δεκέμβριος 1999) από τη στήλη "Press Start". Σε ό,τι αφορά την πειρατεία και τις ανεβασμένες τιμές, θα διαφωνήσουμε μαζί σου. Αν στη φράση σου "δεν είναι δυνατόν προγράμματα όπως τα Cubase, PhotoShop και CorelDRA, να κυκλοφορούν με τιμές άνω των 100.000, ενώ κάποιος μπορεί να τα βρει με 2.500-5.000 ανά CD" προσθέσουμε τη λέξη "παράνομα" ανάμεσα στο "βρει" και το "με", θα δούμε την αληθινή διάσταση του προβλήματος που είναι, πολύ απλά, η εξής: "Γιατί να είμαι νόμιμος και να πληρώνω κάτι όσο κοστίζει, τη στιγμή που μπορώ να το αγοράσω παράνομα σε χαμηλή τιμή, χωρίς να κινδυνέψω"; Οντως η ατιμωρησία είναι ένα μεγάλο, ανοικτό θέμα στο θεσμικό καθεστώς της χώρας μας, και δεν ισχύει μόνο για τα CD-ROMs αλλά για δεκάδες εμπορεύματα που πωλούνται καθημερινά σε γνωστά "στέκια" και είναι είτε λαθραία είτε κλεμμένα. Εμείς φυσικά δεν μπορούμε σε καμία περίπτωση να συστήσουμε στους αναγνώστες μας να μην τηρούν τους νόμους. Οσο για την πρότασή σου προς τις εταιρίες, εσύ βέβαια πολύ καλά κάνεις και θέλεις να παίρνεις υποστήριξη για το αγαπημένο σου παιχνίδι σε λογική τιμή, οι εταιρίες όμως προτιμούν και θα προτιμούν κάτι που θα τους αφήνει μεγαλύτερα κέρδη, όπως ένα sequel που θα το χρεώσουν σε κανονική τιμή, έστω κι αν δεν έχει και μεγάλες διαφορές από το προηγούμενο της σειράς. Money makes the world go round...

ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Αγαπητό "PC Master", Ο,τι κι αν σου πω, ξέρω ότι θα είναι λίγο, μπροστά στο δικό σου μεγαλείο. Γι' αυτό αφήνω στους υπόλοιπους αναγνώστες σου να προσδιορίσουν τη μεγάλη αξία σου, μια και ξέρω ότι δεν μπορώ να αντεπεξέλθω σε κάτι τόσο σημαντικό.

Το γράμμα μου αφορά στη μάχη PC vs PLAYSTATION. Εχετε ποτέ φανταστεί πόσοι είναι αυτοί που θεωρούν τον εαυτό τους "έξυπνο" επειδή έχουν αγοράσει PlayStation; 1, 2, 3,... πάρα πολλοί. Και ξέρετε ποιο είναι το βασικό επιχείρημά τους; "Γιατί να αγοράσω PC, όταν το πολύ φθηνότερο PlayStation είναι καλύτερο;". Φοβερό, εεε...; Οι απαντήσεις σε αυτό το θέμα είναι πολλές. Πρώτο και κυριότερο είναι ότι αν δεν υπήρχαν υπολογιστές, το PlayStation δεν θα υπήρχε ούτε σαν όνειρο. Γιατί ο υπολογιστής δημιούργησε το PlayStation ως δείγμα του 1/10 των δυνατοτήτων του (και βάλε). Επειτα πόσοι νομίζετε ότι θα ήταν οι "λάτρεις" του PlayStation, αν δεν υπήρχαν υπολογιστές να αντιγράφουν CDs; Τουλάχιστον τα 2/5 των PlayStation users προσθέτουν το πολύτιμο "τσιπάκι" από την πρώτη κιόλας μέρα της αγοράς του. Ετσι εξοικονομούν χρήματα, υποτίθεται. Απ' την άλλη, ξέρετε με τι υπολογιστή μπορεί να συγκριθεί το PlayStation; Με Pentium 1ης γενιάς. Κι ας μην συγκρίνουμε το PlayStation με 486 και λέμε ότι είναι καλύτερο. Προς Θεού! Γι' αυτό, λοιπόν, φέρτε το πιο καινούριο PlayStation και συγκρίνετέ το όχι με τον πιο καινούριο υπολογιστή, αλλά μ' έναν Pentium II στα 300. Αν τότε μου αποδείξετε ότι είναι καλύτερο, θα πέσω στα γόνατα να το προσκυνήσω (!). Μην τρελαθούμε κιόλας. Και σκεφτείτε ότι ο υπολογιστής δεν επικεντρώνεται μόνο σε οθόνη αλλά και στο πληκτρολόγιο, το ποντίκι κ.ά.

Βέβαια, η τιμή παίζει σημαντικό ρόλο. Ο αληθινός gamer, όμως, μπορεί να καταλάβει τη μεγάλη διαφορά στην τιμή. Γιατί ο υπολογιστής έχει και πολλές άλλες δυνατότητες. Προτείνω λοιπόν PlayStation users να cooλάρετε και να προσέχετε τι λέτε.

Αβραμίδης Θεόδωρος (Blackpit)

ΥΓ.: Συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, αλλά έπρεπε κάπου να τα πω. Ελπίζω σε δημοσίευση και όχι σε κάδο απορριμμάτων.

Φίλε Θεόδωρε,
Τι να πούμε, τι; Είδες το αφιέρωμα στο Bleem! Οποτε θέλουμε αγοράζουμε ένα CD του

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

PlayStation, το βάζουμε στο PC μας και τρέχει κανονικά. Για να δω τους PlayStation users να τρέχουν, π.χ., το Ultima 9 στο μηχάνημά τους! Η ανωτερότητα φαίνεται, πώς να το κάνουμε...

ΓΚΡΙΝΙΕΣ

Αγαπητό "PC Master", Σου γράφω για να εκφράσω τους προβληματισμούς μου πάνω σε ένα από τα πιο σημαντικά γεγονότα στην ιστορία του "PC Master": το ότι έγινε δεκαπενθήμερο. Τα πράγματα δεν θα μπορούσαν να είναι καλύτερα, αλλά δεν θα μπορούσαν να είναι και χειρότερα. Εξηγούμαι αμέσως. Καταρχήν, τα καλύτερα είναι αυτονόητα: περισσότερη ύλη, περισσότερο συνοδευτικό software, πιο επίκαιρη ενημέρωση κ.λπ. Τα χειρότερα είναι ότι, κατά τη γνώμη μου, τα χρονικά περιθώρια έχουν στενέψει πολύ για τους συντάκτες προκειμένου να προλαβαίνουν να βγάζουν ένα ποιοτικό τεύχος όπως πριν. Αλλο ένας μήνας κι άλλο 15 ημέρες. Στο κάτω κάτω άνθρωποι είναι κι αυτοί (δεν θέλω αντιρρήσεις, κ. Κράτσα) και έχουν κάποια όρια αντοχής. Δεν ξέρω τι θα έκανα στη θέση τους, αφού δεν έχω δουλέψει στο "PC Master". Εγώ πάντως τους βγάζω το καπέλο μου για την έως τώρα δουλειά τους. Ολα αυτά όμως είναι προσωπικές εικασίες και μπορεί να μην ισχύουν στην πραγματικότητα. Αυτό όμως που είναι πέρα για πέρα πραγματικό είναι ότι η δεκαπενθήμερη κυκλοφορία του "PC Master" έφερε μπελάδες σε άτομα που, όπως κι εγώ, δεν ζουν σε κάποια μεγάλη πόλη. Οταν διάβασα τα νέα στο τεύχος 113, ήταν σαν να με χτύπησε κεραυνός. Και ήδη τα προβλήματα άρχισαν από το επόμενο τεύχος, αφού χρειάστηκε να φτάσω 35 χλμ. μακριά από τον τόπο κατοικίας μου για να το προμηθευτώ, μία εβδομάδα μετά την κανονική κυκλοφορία του (14 Ιανουαρίου) κι ενώ είχα τρελαθεί από την αγωνία μου επειδή το πρακτορείο της κωμόπολης στην οποία μένω δεν το είχε φέρει ακόμα! Πληροφορήθηκα μάλιστα ότι δεν διανέμεται πλέον από πρακτορεία παρά μόνο από περίπτερα! Ε, λοιπόν, είτε το πιστεύετε είτε όχι, εδώ που μένω δεν υπάρχει ούτε ένα περίπτερο που να πουλάει περιοδικά, αλλά όλα περνούν από το ένα και μοναδικό πρακτορείο. Και για να σας ενημερώσω για την προτέρα κατάσταση, παρ' όλο που σας τα 'χουν ξαναπεί: Οταν το PCM ήταν μηνιαίο, ερχόταν περί τις 10 ημέρες μετά την 1η του μήνα, κι ας λέτε ότι πρώτα αποστέλλονται τα τεύχη στην επαρχία. Αλλά τότε, ας πάει στο καλό, 10 ημέρες ήταν κακή υπομονή. Τώρα, σε 10 ημέρες έχει κυκλοφορήσει το επόμενο τεύχος. Ετσι θα πηγαίνει η δουλειά; Εντάξει, το κάνατε το περιοδικό 15ήμερο μετά από απαίτηση των "αναγνωστών" σας, που ούτε πολλοί νομίζω ότι ήταν ούτε εκτός Αθηνών. Φροντίσατε τουλάχιστον να το προμηθεύονται έγκαιρα όλοι οι αναγνώστες σας, αφού πλέον άλλαξε η συχνότητα έκδοσης των τευχών; Δεν γράφω τίποτε από τα παραπάνω κακοπροαίρετα κι εξάλλου ξέρω ότι τώρα το ποτάμι δε γυρίζει πίσω. Απλώς έχω ένα παράπονο από το αγαπημένο μου περιοδικό, που με βάζει σε μπελάδες. Και για να είμαι πιο σαφής, δεν ζω σε ορεινή περιοχή ούτε σε νησί. Σκεφθείτε λοιπόν πόσο μεγαλύτερο πρόβλημα έχουν άλλοι. Σας παρακαλώ, κάνετε κάτι επί του θέματος και γρήγορα. Αν θέλετε τη γνώμη μου, το να γίνει το περιοδικό 15ήμερο ήταν μια βιαστική και ανώριμη κίνηση για τα τωρινά δεδομένα στη διανομή του Τύπου.

Κατά δεύτερον, θα ήθελα να απευθυνθώ στον Δημήτρη Τόλιο από την αλληλογραφία του τεύχους 114. Φίλε μου, πολλά γράμματα έχουν περάσει από εδώ μέσα, αλλά μπορώ να πω με σιγουριά ότι το δικό σου ήταν το πρώτο που σπατάλησε τόσο πολύ χώρο για να μην πει τελικά τίποτα. Είναι αυτό που λένε "πολύ κακό για το τίποτα". Για να σοβαρευτούμε λιγάκι.

Οσον αφορά στο γράμμα του Νίκου Γκουβέρη, δεν στάθηκε δυνατό να τσεκάρω τη διεύθυνση που αναφέρει για ένα freeware RPG, καθώς δεν διαθέτω πρόσβαση στο Δίκτυο. Σας παρακαλώ να το ελέγξετε. Αν το παιχνίδι είναι τόσο καλό όσο το Dink Smallwood, περιμένω με αγωνία να το βάλετε σε επόμενο τεύχος.

Ως προς τη διάθεση όμως μουσικών κομματιών MP3 μέσα από τα CDs του περιοδικού διαφωνώ κάθετα, για τον εξής απλό λόγο: το "PC Master" δεν είναι μουσικό περιοδικό. Ή μήπως πέφτω τόσο έξω; Εντάξει, τα MP3 δημιουργούνται σε υπολογιστή και παίζονται κυρίως σε υπολογιστή, αλλά εκεί σταματά και η σχέση τους με την πληροφορική. Μιλάμε για μουσική και μόνο. Νομίζω ότι κάτι τέτοιο είναι το τελευταίο πράγμα που χρειάζεται το "PC Master". Είναι σαν να βάζει το Hi-Fi drivers για τα Windows (ένα παράδειγμα λέω). Κι εξάλλου η επιθυμία κάποιων αναγνωστών να "βάλετε κομμάτια MP3" είναι πολύ γενική. Δηλαδή τι ακριβώς κομμάτια; Αβυσσος η ψυχή του ανθρώπου, εντελώς διαφορετική και η μουσική που αρέσει στον καθένα. Και ας υποθέσουμε ότι βάζετε μουσική καλλιτεχνών που διαθέτουν τη δουλειά τους δωρεάν στο Δίκτυο, όπως ο David Bowie. Τι γίνεται με εμένα και όλους όσοι δεν συμπαθούν τη μουσική του; Εύλογα θα θεωρούσα τα MB που πιάνουν στο CD τα τραγούδια του χαμένα, άχρηστα. Να τα χρησιμοποιήσω μόνο και μόνο επειδή θέλω να δοκιμάσω τις δυνατότητες του σούπερ MP3 player που εγκατέστησα προχθές; Αν δεν σας πείθω, σημειώστε το εξής: Οχι πολλούς μήνες νωρίτερα, ένα ελληνικό περιοδικό συνοδευόταν επί δύο τρία τεύχη από 2 CD plus, τα οποία περιείχαν δεδομένα και 3 CD tracks με χαζή ηλεκτρονική μουσική. Τουλάχιστον έτσι την έκρινα εγώ. Κάποιοι άλλοι ίσως τη λάτρεψαν. Το εγχείρημα δεν



βρήκε ανταπόκριση και γρήγορα σταμάτησε. Θα είχε, μήπως, διαφορά αν τα κομμάτια ήταν σε MP3 μορφή;

Με όλα αυτά θέλω να πω πως με μια τέτοια κίνηση το "PC Master" μπαίνει σε ξένα χωράφια χωρίς ουσιαστικό λόγο και ξεστρατίζει από τον κανονικό του ρόλο. Σκεφθείτε το κι εσείς. Ισως να συμφωνήσετε μαζί μου.

Τέλος, για να είμαι ειλικρινής, το περιοδικό έχει αποκτήσει τώρα μεγαλύτερη αμεσότητα με τους αναγνώστες [αρκεί αυτοί να το βρίσκουν:)]

Με εκτίμηση
Κωστής Καρβουνιάρης

ΥΓ. 1: Η Dark BASIC είναι ένα μικρό "διαμάντι". Το δε Help system της είναι παράδειγμα προς μίμηση. Μπράβο! Τέτοιες κινήσεις χρειάζονται για να προσελκύσουν νέα άτομα στον προγραμματισμό.

ΥΓ. 2: Είναι κατάρα να μην έχεις Internet. Το να έχεις όμως είναι ευλογία και κατάρα μαζί. Σωστά; Κανείς δεν είναι τέλειος.

ΥΓ. 3: Μπορείτε αν θέλετε να βάλετε και "Γκρίνιες" ως τίτλο στο γράμμα μου. Δεν με νοιάζει. Οποιος νοιάζεται, γκρινιάζει.

▼ Φίλε Κωστή,
Στην επιστολή σου θέτεις ένα πολύ σοβαρό υπαρξιακό ζήτημα: είναι οι συντάκτες άνθρωποι; Οι απόψεις των επιστημόνων για το συγκεκριμένο θέμα διίστανται, οπότε δεν μπορούμε ακόμα να μιλήσουμε με βεβαιότητα, αφού δεν έχουν αποφανθεί οι πλέον αρμόδιοι. Ωστόσο, έχε υπόψη σου πως, παρά τα κατά καιρούς γραφόμενα, εγώ και ανθρώπους τους θεωρώ και φροντίζω να τους φέρομαι με το γάντι. Να φανταστείς πως τους πηγαίνω καθημερινά φαγητό στο στάβλο όπου είναι κλεισμένοι, ενώ τους έχω δεμένους με σκοινί και όχι, όπως συχνά με κατηγορούν, με αλυσίδες. Αυτά για να μπουν τα πράγματα στη θέση τους και να σταματήσει η δυσφημιστική εκστρατεία ορισμένων προπαγανδιστών.

Τα πρώτα τεύχη του δεκαπενθήμερου "PC Master" όντως αντιμετώπισαν κάποια προβλήματα στη διανομή τους, ωστόσο τώρα η κατάσταση θα πρέπει να έχει ομαλοποιηθεί (ή ο υπεύθυνος κυκλοφορίας θα έχει βρεθεί σε ένα σκοτεινό δρομάκι με κομμένο κεφάλι). Αλλά κι εσύ, βρε παιδί μου, να μην έχεις ένα αλεξικέραυνο να προστατευθείς από τη μανία της φύσης;

Τέλος, MP3 βάλαμε κι εμείς, μια και το ζητούσαν πολλοί αναγνώστες. Προσέχουμε πάντως να υπάρχει ποικιλία και είμαι σίγουρος πως ανάμεσά τους θα βρεις αρκετά που θα είναι του γούστου σου. Οσο για το ρόλο του "PC Master", δεν είναι άλλος από το να ικανοποιεί τους αναγνώστες του, ακόμα και τους πιο απαιτητικούς!

ΔΩΡΕΑΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΜΕΡΟΣ Β'

Αγαπητό "PC Master", Θα ήθελα να απαντήσω όσο πιο σύντομα μπορώ στο φίλο που στο τεύχος 114 (15.1.2000, και με τίτλο "Δωρεάν Λειτουργικά") στράφηκε εναντίον του Linux και εκθείασε τη Microsoft. Καλά και άγια αυτά που λέει το παιδί, αλλά νομίζω ότι έχει πέσει θύμα παραπληροφόρησης. Αρχικά, όπως του επισημάνατε και εσείς, τα Windows όχι μόνο δεν είναι δωρεάν, αλλά "τσούζουν" κιόλας. Κατάλογος μαγαζιού που έχω δίπλα μου, με πληροφορεί ότι κοστίζουν 24.000 δρχ. Καλά, να μη μιλήσω για μερικές απαραίτητες εφαρμογές τους. Ο ίδιος κατάλογος με πληροφορεί ότι το Microsoft Office 2000 Premium αγγλικό κοστίζει 290.873 δρχ. (και μετά σου λένε μην το πάρεις πειρατικό). Το Star Office ξέρεις πόσο κάνει, φίλε μου; Τίποτα! Μηδέν! Και είναι και εξίσου καλό πακέτο.

Οσο για τις εφαρμογές και την ποικιλία τους στο Linux, σκέφτηκες ποτέ ότι δεν υπάρχουν, ακριβώς λόγω της απίστευτης μονοπωλιακής πολιτικής της Microsoft; Και πάλι, είναι αρκετές, κατά τη γνώμη μου, για έναν χρήστη που δεν ενδιαφέρεται μόνο για παιχνίδια. Κανείς δεν είπε ότι το Linux είναι ιδιαίτερα φιλικό προς το χρήστη. Αντίθετα, είναι δύσκολο να το μάθεις και ακόμα πιο δύσκολο να επέμβεις, ώστε να το προσαρμόσεις στις ανάγκες σου. Αυτή ακριβώς είναι η γλύκα του! Καλά και άγια τα Windows, που έκαναν προσιτούς τους υπολογιστές μέχρι και στη γιαγιά μου, αλλά κατά τη γνώμη μου το Linux είναι σαφώς ανώτερο λειτουργικό σύστημα. Τα πλεονεκτήματά του είναι απείρως περισσότερα συγκριτικά με των Windows, τα δε μειονεκτήματά του δύο: α) Η δυσκολία του, που τώρα πλέον ξεπερνιέται, και β) Η έλλειψη δυνατής πολιτικής προώθησης (ελληνικά marketing). Δεν θα σας κουράσω άλλο. Ευχαριστώ για την προσοχή σας.

Φιλικά,
Στέφανος "Jason" Σ.
Θεσσαλονίκη

ΥΓ. 1: Για να μη δω ερωτήσεις του στυλ "εσύ, ρε παλικάρι, τι λειτουργικό έχεις στο PC σου;", απαντώ από τώρα ότι έχω Linux για να δουλεύω σοβαρά και γρήγορα, και σε ένα partition 1,5GB έχω τα Windows για να παίζω...

ΥΓ. 2: Παρεμπιπτόντως, το DOS το αγόρασε ο Αντίχριστος (Gates) από έναν φοιτητή έναντι $50. Α, ρε Gates, σωτήρα του κόσμου των Η/Υ!!

ΥΓ. 3: Ακου εκεί ανταγωνιστικές τιμές η Microsoft!!!

▼ Φίλε Στέφανε,
Συμφωνούμε μαζί σου. Οποιος θέλει τζάμπα λειτουργικό στον υπολογιστή του πρέπει να είναι και λιγάκι μάγκας για να το τιθασεύσει. Δεν γίνεται να τα θέλουμε όλα δικά μας. Εξάλλου για όσους δεν είναι ακόμα "ψαγμένοι", υπάρχουν τα εύκολα, μόνο που, επειδή ακριβώς για να γίνουν απλά στη χρήση και προσιτά στον αρχάριο δούλεψαν πολλά παλικάρια που πρέπει να πληρωθούν για τη δουλειά τους, κοστίζουν κατιτίς παραπάνω. Λογικό δεν είναι;

ΕΝΑΣ ΠΙΣΤΟΣ ΦΑΝ ΜΑΣ ΓΡΑΦΕΙ

Αγαπητό "PC Master" (αγαπητέ συντάκτη, δηλαδή...),

Παρακαλώ μην προσπεράσετε αυτό το γράμμα με ταχείς ρυθμούς. Πήγαινα Ε' δημοτικού όταν ο πατέρας μου, που από καιρό ασχολιόταν με το χώρο των υπολογιστών, αποφάσισε να φέρει στο σπίτι έναν υπολογιστή, έναν 386 με έναν μεγάλο 800άρι σκληρό για την εποχή του. Τότε είχε κάνει και την εμφάνισή του και ο 486, βέβαια, αλλά ήταν πολύς για τις τσέπες μας. Εκείνο τον καιρό ο πατέρας μου άρχισε να ψάχνεται και με τα περιοδικά. Κάθε μήνα έφερνε και διαφορετικό, ώσπου να διαλέξουμε αυτό που μας αρέσει. Ετσι μπήκε στο σπίτι μου και το "PC Master", από τα τεύχος 35 και μετά αν θυμάμαι καλά.

Τώρα πάω Β' λυκείου, είμαι 17 χρονών και σας διαβεβαιώ πως από τότε δεν έχω χάσει ούτε ένα τεύχος!

Εχω γεμίσει με στοίβες "PC Master"! Φυσικά, όταν πήγαινα δημοτικό κοίταζα κυρίως τις φωτογραφίες και διάβαζα άρθρα μόνο για παιχνίδια που μου άρεσαν. Σιγά σιγά βέβαια με τον καιρό, όταν ήρθε και το γυμνάσιο και άρχισα να καταλαβαίνω περισσότερα πράγματα, άρχισα να ασχολούμαι και πιο σοβαρά με τους υπολογιστές. Τώρα πλέον το περιοδικό σας γίνεται φύλλο και φτερό από το πολύ διάβασμα (αν ήτανε σχολικό μάθημα θα είχα αριστεύσει). Ποιες είναι οι αγαπημένες μου στήλες; "Μεταξύ μας", "PC Expert" και "Αλληλογραφία".

Οπως και πολλοί άλλοι παλιοί αναγνώστες, λοιπόν, έχω αντιληφθεί την πορεία του περιοδικού στο χρόνο. Στην αρχή η ύλη, όσον αφορά στα παιχνίδια πριν το "PC Master" γίνει δύο περιοδικά, ήταν περίπου 30% παιχνί-



δια, αν θυμάμαι καλά, 50% θέματα που αφορούσαν σε παρουσιάσεις προγραμμάτων κλπ. και τα υπόλοιπα σε διάφορες άλλες στήλες. Τώρα πια στο περιοδικό θα ταίριαζε ο τίτλος "PC GAMES", κάτι που άλλωστε φαίνεται και από τα εξώφυλλα. Βασικά έχω αρχίσει να απογοητεύομαι, ακριβώς εξαιτίας της ύλης του, αλλά τι να κάνουμε, τόσα χρόνια παντρεμένος με το "PC Master" δεν μπορώ να απιστήσω τώρα. Πραγματικά το λέω, χωρίς να είμαι ψώνιο, έχω δεθεί πολύ με το περιοδικό σας, οι συντάκτες είναι φίλοι μου, έστω και αν δεν τους έχω δει. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι όταν διαβάζω ένα review, πολλές φορές καταλαβαίνω ότι το έχει γράψει ο Τσουρινάκης, χωρίς να το δω, και τώρα πρόσφατα ήμουν σίγουρος ότι το Gabriel Knight 3 θα το αναλάμβανε ο Ανδρέας Παρασκευάς, αλλά διαπίστωσα το αντίθετο στην πορεία.

Τέλος πάντων. Από εδώ και πέρα το πήρα απόφαση, θα συμμετάσχω στο "PC Master". Πώς; Κάθε δεκαπενθήμερο θα έχετε το γραμματάκι μου με απορίες, παράπονα, ευχαριστίες, αναμνήσεις. Πώς σας φαίνεται; Πραγματικά πιστεύω πως αξίζω μία καλή θέση στο TOP-100 των αναγνωστών.

Φιλικά,
Κων/νος Παπαδημητρίου

ΥΓ.: ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΜΟΥ ΝΑ ΔΟΘΕΙ ΣΤΟΝ ΓΙΑΝΝΗ ΠΑΤΡΙΚΟ, καθώς θα ήθελα πολύ να το διαβάσει.

ΥΓ. 2: Περιμένω μία υποτυπώδη απάντηση, αν γίνεται, καθώς και τις ώρες που είναι ανοικτά τα γραφεία σας για να σας έρθω!

ΥΓ. 3: Το καλύτερο δώρο του "PC Master" σε μένα θα ήταν τα ICQ των συντακτών!

Φίλε μας,
Είναι χαρά και τιμή μας να έχουμε τόσο πιστούς αναγνώστες. Τα γραφεία μας είναι ανοικτά κάθε μέρα 9:00-17:00, εκτός Σαββάτου και Κυριακής, και βεβαίως είναι ανοικτά για σένα και για όλους τους αναγνώστες που θέλουν να τα πούμε από κοντά (καλό θα είναι, πάντως, να προηγηθεί ένα τηλέφωνο). Όσο για τα ICQ των συντακτών, δεν επιτρέπεται να έχουν (γιατί αρχίζουν το μπλα-μπλα και ξεχνάνε να γράψουν άρθρα), μπορώ όμως να σου πω ευχαρίστως τα IQ τους (ένα γραμματάκι διαφορά δεν παίζει άλλωστε και σπουδαίο ρόλο). Έχουμε και λέμε λοιπόν:

Πατρίκος 3 χωρίς το λουρί της μάνας, Κράτσας 69 και κάτι ψιλά, Τσουρινάκης 87.546 (με cheat), Αφοί Μπέλλου 89 έκαστος (όσος ο μέσος όρος των βαθμολογιών που βάζουν), Καφούρος ΧΒΑ (Χαίρε Βάθος Αμέτρητο), Φουρνιστάκης F16, Τουλιάς άγνωστο (αυτοκτόνησε ο γιατρός πριν ολοκληρωθεί το τεστ) και Φιλιππίδης -74 (το επονομαζόμενο low b.a.p. - δηλαδή bits and pixels-). Οι υπόλοιποι αρνήθηκαν να δημοσιοποιήσουν τα αποτελέσματα για γενικότερους λόγους υστεροφημίας (πλησιάζουν και εκλογές).

Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ BASIC

Αγαπητό "PC Master",
Από το προηγούμενο τεύχος σου εγκατέστησα στον Η/Υ μου την DARK BASIC. Σου ζητώ λοιπόν να γράψεις ένα αφιέρωμα γι' αυτή τη γλώσσα και να συμπεριλάβεις μέσα τον τρόπο προγραμματισμού μαζί με απλά παραδείγματα. Πιστεύω, όμως, ότι καλύτερο θα ήταν να κυκλοφορήσεις ένα ένθετο μαζί με τα επόμενα τεύχη, το οποίο θα είναι κάτι σαν οδηγός.

Ευχαριστώ πολύ για το χρόνο σας και σας χαιρετώ με τα συγχαρητήριά μου και τις ευχές για μια καλύτερη συνέχεια.
Αλέξανδρος Γεράνης

Φίλε Αλέξη,
Θα λάβουμε σοβαρά υπόψη την πρότασή σου και, αν δούμε πως υπάρχει ευρύτερο ενδιαφέρον, ίσως κάνουμε κάποιο σχετικό αφιέρωμα στο άμεσο μέλλον.

Η ΑΠΟΨΗ ΕΝΟΣ "ΠΑΛΙΟΥ"

Αγαπητέ κ. Κράτσα,
Ανταποκρινόμενος στην πρόσκλησή σας για την άποψή μας σχετικά με τη νέα μορφή του περιοδικού και αφού περίμενα να δω και το δεύτερο τεύχος για να εκφέρω άποψη, ως ένας αρκετά παλιός αναγνώστης αποφάσισα να σας στείλω αυτό το e-mail. Η δεκαπενθήμερη κυκλοφορία του περιοδικού θυμάμαι ήταν ένα παλιό αίτημα. Συγχαρητήρια, λοιπόν, για την απόφασή σας αυτή καθώς τώρα η ενημέρωση θα είναι πιο άμεση. Ομως νομίζω πως η νέα συχνότητα κυκλοφορίας του περιοδικού επιβάλλει μια νέα, χαμηλότερη τιμή (1.200 ίσως;). Ειδικότερα αφού η πλειονότητα των αναγνωστών είναι μεταξύ 12-17 χρονών και δυσκολεύονται να δίνουν κάθε μήνα 3.400 δρχ. Για να μην κάνω όμως μόνο στείρα κριτική, προτείνω και κάποιους τρόπους για να μειωθεί η τιμή:

***1.** Να μειωθούν τα CD-ROMs. Οσα καλά και αξιόλογα demos και να κυκλοφορούν, τι να τα κάνουμε 4 (2+2) CDs; Ούτε να τα κοιτάξουμε δεν θα προλαβαίνουμε. Δύο είναι αρκετά.*

***2.** Κάποιες στήλες μπορούν να μειωθούν ή και να καταργηθούν:*

- Ειδικότερα οι δύο νέες στήλες "Next generation" και "New millennium" δεν λένε και τίποτα σημαντικό. Αντίθετα η "Net News" είναι πολύ καλή, αν και ξεκίνησε από τετριμμένα θέματα (amazon.com).

• Τόσο καιρό η στήλη "Adventure update" καταλάμβανε 2 σελίδες, ενώ τώρα 8! (4+4). Τι στο καλό πια θα γράφει ο (αξιόλογος) κ. Τσουρινάκης; Τόσα adventures κυκλοφορούν; Αν είναι δυνατόν, μειώστε την.

• Το ίδιο ισχύει και για την "Dark Side of Gaming".

• Τέλος, και η "Utopia" δεν χρειάζεται να καταλαμβάνει 6 σελίδες, ενώ θα μπορούσε να μειωθεί (;) κάπως και η ελεύθερη θεματογραφία.

Πάντως, θέλω να τονίσω πως οι ανωτέρω προτάσεις είναι ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ καθώς η απόφαση για το ποιες είναι καλύτερο να μειωθούν είναι δική σας.

Σίγουρα πολλοί αναγνώστες θα διαφωνήσουν μαζί μου, αλλά ίσως αυτοί να μπορούν να δίνουν 3.400 το μήνα, εγώ όχι. Τελειώνοντας είμαι σίγουρος πως, αφού αφουγκραστείτε, την άποψη και των άλλων αναγνωστών, θα βελτιώσετε κι άλλο το αγαπημένο μας περιοδικό και θα ικανοποιήσετε και τους αναγνώστες. Εγώ προσωπικά θα συνεχίσω να αγοράζω και τα δύο τεύχη του περιοδικού για όσο καιρό μού επιτρέπουν τα οικονομικά μου και αργότερα μόνο το ένα. Να είστε όμως σίγουροι ότι θα συνεχίσω να το στηρίζω. Συγχαρητήρια και στους συντάκτες για τη συνεχή βελτίωση του περιοδικού.

Ευχαριστώ,
Mr. P.

ΥΓ. 1: Ενα μεγάλο μπράβο στον κ. Τσουρινάκη για την επιστολή του στο "RAM". Να περιμένετε όμως ορισμένη απάντηση, γιατί το RAM "δεν σηκώνει μύγα στο σπαθί του". Οι αναγνώστες πάντως να ξέρετε πως συμφωνούν με την άποψη του κ. Τσουρινάκη.

ΥΓ. 2: Τέλος, διαμαρτύρομαι για την ξαφνική διακοπή της Visual Basic και την αντικατάστασή της από τη Visual C. Χάσαμε έτσι και έναν από τους καλύτερους συντάκτες του περιοδικού, τον κ. Γιαννίτσαρο.

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις σου, τις οποίες βεβαίως θα εξετάσουμε. Οσο για τη Visual Basic, νομίζω θα συμφωνήσεις μαζί μου πως το θέμα είχε πια εξαντληθεί μετά από τόσες δεκάδες τεύχη. Ετσι, είπαμε να ξεκινήσουμε μια σειρά άρθρων για τη Visual C, την οποία είχαμε παραμελήσει τόσα χρόνια. Τέλος, αν δεις από κοντά τον κ. Τσουρινάκη, σε διαβεβαιώ πως μόνο με μύγα δεν πρόκειται να τον μπερδέψεις... PC

αγγελίες

SOFTWARE

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στην τελευταία σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας), και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της Πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware. Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Total War, που είναι add-on του Warcraft 2. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χαραλαμπίδης Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: (0382) 27438

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ το Ring με άλλο adventure, κατά προτίμηση Broken Sword ή Tex Murphy Overseer. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμαΐδης Θωμάς
Τηλέφωνο: (0381) 24960
E-mail: t_thomaidis@hotmail.com

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ή πωλούνται PC games. Ζητούνται κυρίως τα Panic in the Park, Jack Orlando και Cat Fight. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δριμύλης Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 8822766, 0932550000
E-mail: tak_dream@yahoo.com

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ ή πωλούνται τα παιχνίδια Tomb Raider 2, Driver, NBA Live 99, FIFA 99, Need for Speed 3, F-16 Aggressor, Star Wars Phantom Menace+ Episode 1 Racer και άλλα πολλά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τούλας Δημήτρης.
Τηλέφωνο: 6121287

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα Sim City 3000 προς 5.000 δρχ., The Unexplained προς 4.000 δρχ. και National Geographic (5 CD-ROMs) προς 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αργυράκης Παναγιώτης
E-mail: nirvargi8@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Indiana Jones & the Infernal Machine, Toca Touring Car 2, Age of Empires 2 και International Rally 2000 προς 1.500 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αργυράκης Παναγιώτης
E-mail: nirvargi8@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Command & Conquer, και τα τρία μαζί προς 15.000 δρχ. ή χωριστά, καθώς και τα Dungeon Keeper, Magic: The Gathering και Baldur's Gate προς 4.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σκουλούδης Σωτήρης
Τηλέφωνο: 6510248
E-mail: sotskoul@uahoo.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το Baldur's Gate & Tales of the Sword Coast, original. Το πακέτο περιέχει 6 CD-ROMs, manual, χάρτες, σχεδιαγράμματα (αμερικανική έκδοση). Τιμή: 9.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαυρίκης Νίκος
Τηλέφωνο: (0721) 97329
E-mail: manik@hol.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Warhammer Horned Rat, Gene Wars, Mortal Combat 3, Abuse Hell, Labyrinth of Time, όλα αυθεντικά με το κουτί τους, προς 4.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψιλόπουλος Βασίλης
Τηλέφωνο: 5818222

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Atlantis, Last Express, Riven, Black Dahlia, Blackstone Chronicles, Pandora Directive και Myst, όλα γνήσια και σε πολύ χαμηλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αγραφιώτης Σπύρος
Τηλέφωνο: (031) 924672
E-mail: svicotnik@netscape.net

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά τα Kick Off 97, NBA Live 95, Eye of the Beholder 3, Corsairs και Gangsters, προς 3.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δρέσιος Δημήτριος
Τηλέφωνο: 0945 908771

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα CD-ROMs Tomb Raider 3 προς 12.500 δρχ., Zork: Grand Inquisitor (2 CDs) προς 11.500 δρχ., Πλανήτες & Δορυφόροι προς 12.000 δρχ. Γνήσια στα κουτιά τους, με ελληνικά βιβλιαράκια βοηθειών. Επίσης πωλούνται τα Moto Racer 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Driver, GP 500, προς 2.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νταλαγιάννης Θεοφύλακτος
Τηλέφωνο: (0683) 32407

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα F1 Racing, Quake, Moto Racer 2, Starcraft και 10 CDs με demos, προς 8.000 δρχ. όλα μαζί. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπασδάνης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: (0551) 20973

ΠΩΛΕΙΤΑΙ πακέτο games σε τιμή ευκαιρίας. Περιλαμβάνονται τα Starcraft-Brood War (original), Tiberian Sun, Dune 2000 και Delta Force. Ολα μαζί στη τιμή των 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γρηγόρης
Τηλέφωνο: (041) 284850
E-mail: Greekthedick@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά στο κουτί τους τα εξής παιχνίδια: War of the Worlds προς 5.000 δρχ., Rage of Mages 2 προς 4.000 δρχ., Dune 2000 προς 3.000 δρχ. και Dead Reckoning προς 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ασπρούλης Χρήστος
Τηλέφωνο: 0937-124723
E-mail: nickosp@x-treme.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Original PC games σε καλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταθόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 9623608

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ modem (εξωτερικό) σε καλή κατάσταση, στα 56K και σε καλή τιμή. Προτιμάται γνωστής και επώνυμης μάρκας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπηλίας Φώτης
Τηλέφωνο: 7660096 (απογευματινές ώρες, εκτός Παρασκευής & Κυριακής)

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 2 16MB μεταχειρισμένη, σε χαμηλή τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νταλαγιάννης Θεοφύλακτος
Τηλέφωνο: (0683) 32407

ΖΗΤΕΙΤΑΙ Voodoo 2 ή Viper 550 PCI σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεχαγιάς Παύλος
Τηλέφωνο: (0343) 32120

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επεξεργαστής ADM 400 450MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σαπίδης Επαμεινώνδας
Τηλέφωνο: (0341) 26423

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Voodoo 2 12MB PCI μαζί με κάρτα γραφικών S3 Trio 3D. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: (0385) 24810

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 2 366MHz, 64MB RAM, VGA Speedstar A70 8 MB, hard disk 4,5GB, 36x CD-ROM, οθόνη Gateway 15'', ηχεία 120Watt, mouse, keyboard. Δώρο FIFA 2000 και gamepad. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νταλαγιάννης Θεοφύλακτος
Τηλέφωνο: (0683) 32407

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα οθόνης S3 Virge Gx2 4MB με TV-out και S-Video-out και 16MB EDO RAM 72pin. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζαφείρης Λευτέρης
Τηλέφωνο: (0641) 29649
E-mail: l_zaf@yahoo.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CD-recorder Mitsui 2801T (2x/8x) σε καλή κατάσταση, με τα συνοδευτικά του προγράμματα και δώρο το πρόγραμμα Easy CD Creator 4.0. Τιμή: 45.000 δρχ., συζητήσιμη. Επίσης πωλείται κάρτα γραφικών Diamond Stealth II G460 8MB (AGP) στην τιμή των 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977 826502 (ώρες γραφείου).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ επεξεργαστής Intel Pentium MMX 200MHz μαζί με mainboard μόνο 25.000 δρχ. Δώρο κάρτα ήχου 16bit. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δρέσιος Δημήτριος
Τηλέφωνο: 0945-908771

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CD-RW Acer 4x4x2 δύο μηνών, προς 70.000 δρχ. Επίσης, δώρο τα προγράμματα Easy CD Creator και Nero Burning ROM, καθώς και τα παιχνίδια FIFA 2000 και Tomb Raider 4. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ζαρδαλίδης Στέργιος
Τηλέφωνο: (031) 815580
E-mail: zardalid@spark.net.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium MMX 200MHz, οθόνη 13'', 40x CD-ROM, Windows 98, κάρτα γραφικών Miro Crystal 2000. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κουτσελίνης Χρήστος
Τηλέφωνο: 320842 (Ηράκλειο Κρήτης)

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σκληρός δίσκος Cirus Logic 1,18GB, κάρτα γραφικών Riva 128 8MB με τους drivers κ.λπ. Και τα δύο ολοκαίνουρια, προς 20.000 δρχ.. Δώρο μία κάρτα ήχου Yamaha 3D και ένα floppy disk 1,44MB. Πωλούνται και ξεχωριστά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τζίδρης Πέτρος
Τηλέφωνο: (031) 928412
E-mail: petrost@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC 386, τιμή 25.000 δρχ., και CPU 166MMX: 13.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 0944-982037

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ οθόνη Sony 15'' προς 50.000 δρχ., οθόνη Tystar 14'' προς 30.000 δρχ., Η/Υ Cyrix 150+ προς 50.000 δρχ., Η/Υ Intel MMX προς 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεωργουτσάκος Παναγιώτης
Τηλέφωνα: 4932336, 0945-299830

ΠΩΛΕΙΤΑΙ mainboard Socket 7 με chipset TX pro και ενσωματωμένη κάρτα ήχου Sound Pro 16-bit PCI. Μαζί δώρο η κάρτα οθόνης S3 Virge 2MB. Τιμή 12.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χιώζος Δημοσθένης
Τηλέφωνο: (0341) 25262

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ επεξεργαστής Cyrix 6x86 MX PR 233 με το ανεμιστηράκι του προς 6.000 δρχ. και 2 16άρες μνήμες RAM EDO προς 4.000 δρχ. η μία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χιώζος Δημοσθένης
Τηλέφωνο: (0341) 25262

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Voodoo 3 3500 TV. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταθόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 9623608

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το SideWinder Pro προς 22.000 δρχ., ολοκαίνουριο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπασδάνης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: (0551) 20973

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Handheld Sharp Hc450, 16MB RAM, έγχρωμη οθόνη αφής, Windows CE2 με τα γνήσια αξεσουάρ. Τιμή 188.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σάπαχας Νίκος
Τηλέφωνο: 2235224
E-mail: sirianos@x-treme.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Sega Mega Drive μαζί με το παιχνίδι FIFA 95. Τιμή συζητήσιμη. Επίσης πωλούνται παιχνίδια για Game Gear προς 1.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μουρμούρης Πάνος
E-mail: mour2000@compulink.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ένα Nintendo 64 προς 20.000 δρχ., δύο χειριστήρια προς 8.000 δρχ. και 18 κασέτες προς 4.000 δρχ. η μία. Ολα μαζί 100.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπούδης Γιάννης
Τηλέφωνο: 2719078

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια και εφαρμογές για PC, MP3 και παιχνίδια για PlayStation, από μεγάλη συλλογή. Αμεση εξυπηρέτηση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χριστόπουλος Χρήστος
Τηλέφωνο: 0944-128574

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Sony PlayStation με 2 χειριστήρια (το ένα dual shock), 3 κάρτες μνήμης, 25 παιχνίδια, αμερικανικό καλώδιο, demos. Τιμή 65.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ιορδανίδης Ορέστης
Τηλ.: 2915671

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Gameboy Color με παιχνίδια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταθόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 9623608

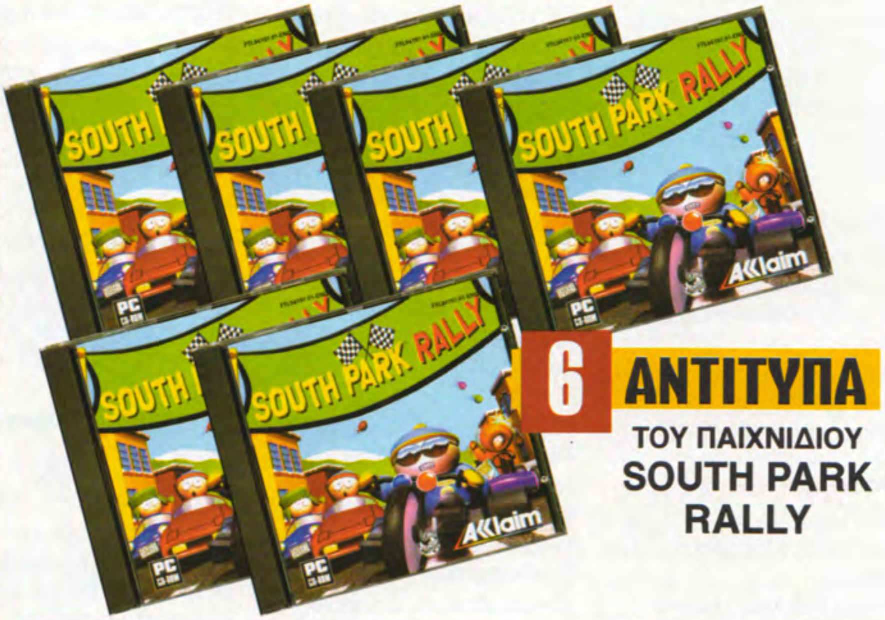
MASTER of PUZZLES

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλετέ τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr



6 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ SOUTH PARK RALLY

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Η νέα διαφημιστική αφίσα γνωστής μάρκας βότκα. Σε αποκλειστικότητα η πρώτη παρουσίασή της.

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

Q	W	A	D	F	G	I	C	E	R	B	E	R	U	S	H
E	G	R	E	I	V	E	R	B	O	Y	U	I	A	X	N
P	L	E	E	R	F	G	A	B	R	I	E	L	L	A	T
H	E	D	E	R	T	R	H	J	O	K	L	M	E	Z	O
O	T	E	O	C	F	T	I	S	D	F	G	O	X	O	N
E	Y	N	R	O	E	R	L	T	O	K	B	R	A	M	B
N	H	R	T	I	M	T	S	A	S	M	R	E	N	A	E
I	E	E	R	T	K	T	I	G	I	N	O	T	D	R	R
X	G	A	M	E	S	B	R	I	F	G	T	I	E	E	R
G	O	D	F	A	T	E	E	A	V	I	H	S	R	S	Y
G	D	R	T	I	K	G	N	V	I	S	E	L	I	N	E
B	I	O	R	T	I	K	I	N	G	N	R	N	I	O	E
B	A	H	A	M	U	T	B	A	T	I	S	H	I	H	H
X	B	W	H	A	T	Y	O	U	H	E	A	R	L	D	T
A	L	R	T	L	E	V	I	A	T	H	A	N	O	T	O
Z	O	D	O	N	T	B	E	L	I	E	V	E	O	I	N
O	S	M	A	R	Q	U	E	T	Z	A	L	C	O	A	T

1) GREIVER
2) DOOMTRAIN
3) SHIVA
4) EDEN
5) BAHAMUT
6) ALEXANDER
7) SIREN
8) DIABLOS
9) BROTHERS
10) LEVIATHAN
11) IFRIT
12) PHOENIX
13) TONBERRY
14) ODIN
15) CERBERUS
16) QUETZALCOAT

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος οι Guardian Forces στο Final Fantasy 8.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ


SILVER


AMERZONE


CONSTRUCTOR


JOURNEYMAN PROJECT 3


BALDUR'S GATE

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΧΜΜΜ!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Πόσα παιχνίδια έχει ένας gamer όταν: όλα -εκτός από τρία- είναι adventure, όλα -εκτός από τρία- είναι RPG, όλα -εκτός από τρία- είναι strategy και όλα -εκτός από τρία- είναι action;

____

Τι μπορούμε να προσθέσουμε σε ένα βαρέλι, ώστε να αποκτήσει μικρότερο βάρος;

____

Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

Ηταν, που λέτε, σε ένα αεροπλάνο πάνω από τον Ατλαντικό πέντε άνθρωποι. Ο πιλότος, ο Michael Jordan, ο Bill Gates, ο Δαλάι Λάμα και ένας γύφτος. Ο καιρός ήταν θυελλώδης και οι αστραπές περνούσαν σύρριζα από το δικινητήριο αεροπλάνο. Ξαφνικά ένας κεραυνός χτυπά το αεροπλάνο και σβήνουν και οι δύο μηχανές. Οι επιβάτες τρομοκρατούνται και ψάχνουν να βρουν τα αλεξίπτωτα για να πηδήξουν. Τότε βγαίνει από το πιλοτήριο ο πιλότος και τους λέει:

■ Στο αεροπλάνο υπάρχουν τέσσερα αλεξίπτωτα. Εγώ παίρνω το ένα. Βρείτε τα μεταξύ σας για τα άλλα τρία.

Και πηδάει στο κενό αφήνοντάς τους σύξυλους. Τότε παίρνει το λόγο ο Μιχαλάκης.

■ Εγώ είμαι ο μεγαλύτερος αθλητής του κόσμου και με λατρεύουν όλοι οι μπασκετόφιλοι. Ο κόσμος δεν θα μπορούσε να αντέξει το χαμό μου.

Βουτάει ένα αλεξίπτωτο και πηδά κι αυτός στο κενό.

■ Εγώ είμαι ο εξυπνότερος άνθρωπος στον κόσμο, λέει έπειτα ο Bill Gates. Είμαι ο δημιουργός του τελειότερου λειτουργικού συστήματος και ο πλουσιότερος άνθρωπος στη γη. Ο κόσμος δεν θα μπορούσε να λειτουργήσει χωρίς τη μεγαλύτερη διάνοια.

Προτού τελειώσει τη φράση του, βουτά κι αυτός ένα αλεξίπτωτο και πηδά στο κενό.

Ετσι, έμειναν ο Δαλάι Λάμα και ο γύφτος. Ο Λάμα απευθύνεται προς το γύφτο και του λέει:

■ Εγώ, τέκνον μου, είμαι γέρος και έχω γνωρίσει την ευτυχία και την εσωτερική γαλήνη. Αλλωστε, το σώμα μου δεν με απασχολεί τόσο όσο η διδασκαλία μου που θα μείνει αθάνατη εις τους αιώνες. Πάρε, τέκνον μου, το τελευταίο αλεξίπτωτο και προσευχήσου για μένα.

Και ο γύφτος:

■ Μην ανησυχείς, βρε μπάρμπα. Ο εξυπνότερος άνθρωπος του κόσμου πήρε κατά λάθος το σακίδιό μου...

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ηθοποιός τιμημένος με Oscar που εμφανίζεται σε πασίγνωστο adventure της δεκαετίας του '90 (επίθετο).

1	2	3	4	5	6

1 Τι σημαίνουν τα αρχικά WWW;
- A) World Wide Wait
- W) World Wide Web
- C) World Wrestling Wackiness

2 Τι σημαίνουν τα αρχικά Windows;
- A) Δεν πρόκειται για αρχικά, αλλά για ονομασία του λειτουργικού συστήματος της Microsoft.
- O) Μεντεσέδες.
- I) Will Install Needless Data On Whole System.

3 Τι... μαγειρεύουν στο "PC Master";
- L) Διαγωνισμούς με απίστευτα δώρα.
- U) Κουκιά, φασόλια και μπιζέλια.
- S) Το νέο επαναστατικό λειτουργικό σύστημα που θα ξεπεράσει σε απήχηση τα Windows και θα κάνει ζάπλουτο το ντουέτο Πατρίκος-Κράτσας.

4 Ποιος από τους παρακάτω δεν είναι χαρακτήρας στο Final Fantasy 8 (αν και πολύ θα το ήθελε);
- A) Squall Leonheart
- F) Irvine Kinneas
- K) Στέφανος Μανούκας

5 Τι εμφανίζεται στο demo του επερχόμενου (κάποτε) Warcraft 3;
- E) Η μονομαχία μεταξύ ενός Orc και ενός Human και ο τραγικός θάνατος και των δύο όταν εμφανιστεί ο επισκέπτης από τον ουρανό.
- P) Ο Κράτσας να διορθώνει άρθρα και να είναι τσατισμένος επειδή κάποιος συντάκτης καθυστέρησε ένα review.
- L) Ενα Orc να προχωρεί στο δάσος και να βλέπει μπροστά του διαμελισμένο έναν Human. Τον κοιτά και χαμογελά σαρδόνια...

6 Δεν είναι στήλη του περιοδικού που έχετε στα χέρια σας.
- A) PC FLASH
- F) USER POWER
- N) PC MASTER

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 117. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 17 Μαρτίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 6 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 9η Μαρτίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 120. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 5 Μαΐου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Despec.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΤΗΛ.: ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 112 Δεκέμβριος 1999

Τα δώρα (10 ρολόγια JAGA και 10 αντίτυπα τπυ παιχνιδιού Omikron: The Nomad Soul) κέρδισαν οι εξής:

1. ΚΑΤΣΑΡΕΛΙΑ ΑΡΓΥΡΩ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
2. ΛΥΚΟΥΡΑΣ ΠΕΤΡΟΣ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
3. ΚΑΡΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
4. ΔΡΕΚΟΛΙΑΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΙΛΙΟΝ
5. ΝΤΟΥΡΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Ν. ΛΙΟΣΙΑ
6. ΠΑΓΓΙΔΗΣ ΤΑΣΟΣ, ΒΥΡΩΝΑΣ
7. ΣΠΗΛΙΟΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΘΗΣ, ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
8. ΜΑΔΙΑ ΔΗΜΗΤΡΑ, ΧΑΪΔΑΡΙ
9. ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΠΕΥΚΗ
10. ΒΑΣΙΛΑΤΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
11. ΚΑΡΑΚΑΤΣΑΝΗΣ ΣΑΡΑΝΤΗΣ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
12. ΣΠΕΤΣΙΕΡΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ
13. ΚΑΖΙΝΕΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΝΕΑΠΟΛΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
14. ΒΟΛΤΗΣ ΑΝΤΡΕΑΣ, ΓΛΥΦΑΔΑ
15. ΜΑΝΩΛΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ
16. ΠΑΡΤΑΛΙΔΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΚΗ
17. ΣΙΟΥΤΗΣ ΙΑΣΟΝΑΣ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ
18. ΧΑΛΜΟΥΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΑΘΗΝΑ
19. ΒΑΓΓΕΛΑΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
20. ΚΟΥΡΤΑΣ ΑΔΡΙΑΝΟΣ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΙΔΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

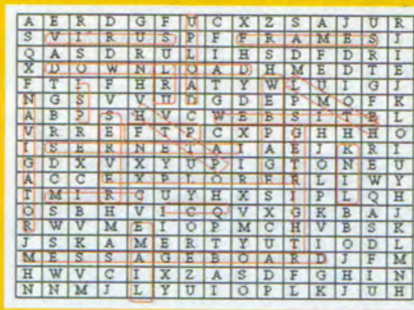


PHOTO QUIZ: Οι πέντε φωτογραφίες, με τη σειρά που εμφανίζονται από αριστερά προς τα δεξιά, ανήκουν στα παιχνίδια:
- CHAMPIONSHIP MANAGER 3
- FALLOUT
- RING OF NIBELUNGEN
- CUTTHROATS
- FINAL FANTASY 7

ΒΡΕΙΤΕ ΤΟ ΣΩΣΤΟ LINK: Το σωστό link είναι το 1.

MULTI QUIZ: Το όνομα είναι Sean Clark.

ΤΕΥΧΟΣ 113 1 Ιανουαρίου 2000

Τα δώρα (5 Fisher Space Pens, 5 Φακοί Maglite και 10 αντίτυπα τπυ Abomination) κέρδισαν οι εξής:

1. ΣΤΑΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΕΡΜΟΥΠΟΛΗ
2. ΚΑΤΡΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ, ΠΟΛΛΩΝΙΑ ΜΗΛΟΥ
3. ΤΣΑΝΤΙΔΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΞΑΝΘΗ
4. ΦΡΑΝΤΖΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΙΓΙΟ
5. ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΑΚΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΧΑΛΚΙΔΑ
6. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΚΗΣ ΧΑΡΗΣ, Ν. ΙΩΝΙΑ
7. ΜΠΑΛΑΚΑΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΧΑΛΚΙΔΑ
8. ΤΣΟΥΜΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
9. ΔΡΟΥΓΓΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
10. ΜΠΟΥΡΔΟΥΣΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
11. ΔΙΑΜΑΝΤΙΔΗΣ ΘΕΟΧΑΡΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
12. ΜΑΝΔΕΛΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ
13. ΝΙΑΡΧΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΠΑΤΗΣΙΑ
14. ΦΑΝΑΡΙΩΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΠΑΞΟΙ
15. ΣΚΛΑΒΟΣ ΠΑΝΟΣ, ΑΘΗΝΑ
16. ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΜΑΓΟΥΛΑ
17. ΠΑΓΓΙΔΗΣ ΤΑΣΟΣ, ΒΥΡΩΝΑΣ
18. ΜΑΔΙΑ ΔΗΜΗΤΡΑ, ΧΑΪΔΑΡΙ
19. ΠΑΠΠΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ
20. ΤΖΩΡΤΖΑΤΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΒΟΤΑΝΙΚΟΣ

ΙΔΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

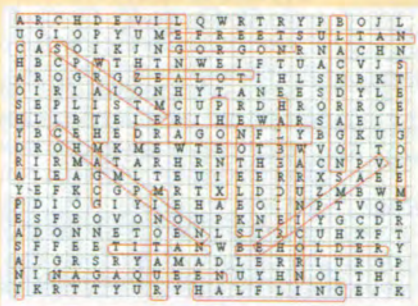


PHOTO QUIZ: Οι πέντε φωτογραφίες, με τη σειρά που εμφανίζονται από αριστερά προς τα δεξιά, ανήκουν στα παιχνίδια:
- BASKETBALL MANAGER
- DRIVER
- SHOGUN
- SEGA RALLY 2
- TIBERIAN SUN

MULTI QUIZ: Το όνομα είναι Von Croy.

ΒΟΗΘΕΙΑ!!!: Ο σωστός αριθμός είναι ο 4

ΤΕΥΧΟΣ 114 15 Ιανουαρίου 2000

Τα δώρα (5 νέα παιχνίδια από την Beacon Multimedia και 10 αντίτυπα του παιχνιδιού Σκάκι από τη Γεννάδειο) κέρδισαν οι εξής:

1. ΤΑΡΑΒΗΡΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΡΟΔΟΣ
2. ΚΑΡΟΥΜΠΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΚΑΒΑΛΟΥΡΙ ΚΕΡΚΥΡΑΣ
3. ΧΑΡΑΛΑΜΠΙΔΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΓΙΑΝΝΙΤΣΑ
4. ΚΑΛΟΥΔΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ, ΑΡΙΛΛΑΣ ΚΕΡΚΥΡΑΣ
5. ΔΟΥΜΑΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΑΜΦΙΑΛΗ
6. ΑΝΑΣΤΑΣΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΑΘΗΝΑ
7. ΜΠΑΝΑΚΑΚΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
8. ΤΣΑΤΡΑΦΙΛΗΣ ΜΑΝΟΣ, ΜΥΤΙΛΗΝΗ
9. ΣΑΜΠΑΤΑΚΑΚΗΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ
10. ΡΟΥΣΟΥΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΞΑΝΘΗ
11. ΔΗΜΑΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΑΘΗΝΑ
12. ΖΙΟΥΛΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
13. ΛΟΪΖΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΑΘΗΝΑ
14. ΜΑΓΟΥΛΑΣ ΘΑΝΟΣ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
15. ΜΠΑΛΑΦΑ ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ, ΝΕΜΕΑ

ΙΔΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES

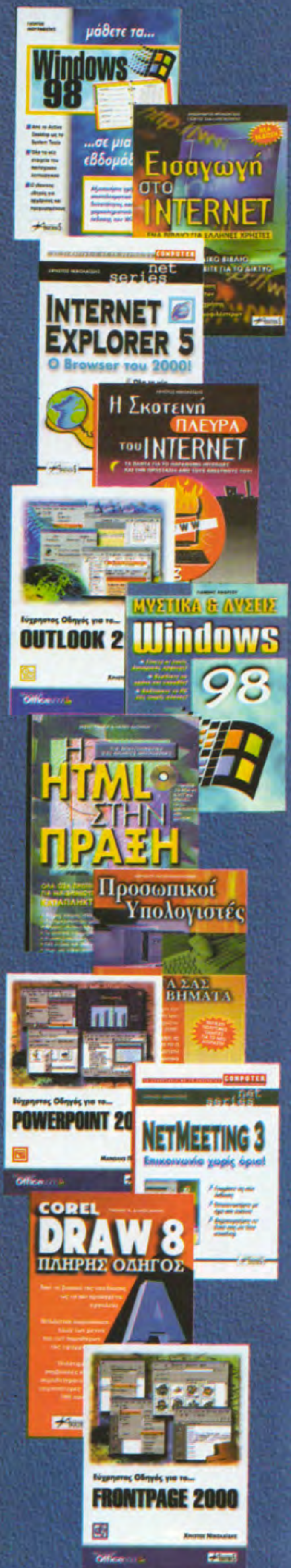
ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ



PHOTO QUIZ: Οι πέντε φωτογραφίες, με τη σειρά που εμφανίζονται από αριστερά προς τα δεξιά, ανήκουν στα παιχνίδια:
- AGE OF EMPIRES 2
- PHARAOH
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE
- WARHAMMER 40K: RITES OF WAR
- SPACE INVADERS

MULTI QUIZ: Το όνομα είναι Faye Wong.

ΤΙ ΤΗΣ ΛΕΙΠΕΙ; Μα, φυσικά, το κομμάτι με τον αριθμό 2.



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Δίκτυα-Internet

ΕΒ-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
ΕΒ-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
ΕΒ-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
ΕΒ-00-271	FrontPage 98	133	3.500
ΕΒ-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
ΕΒ-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
ΕΒ-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
ΕΒ-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
ΕΒ-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
ΕΒ-00-218	web.guide	308	6.800
ΕΒ-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
ΕΒ-00-200	Αναζήτηση πληροφοριών μέσω του World Wide Web	106	3.500
ΕΒ-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
ΕΒ-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
ΕΒ-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
ΕΒ-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
ΕΒ-00-260	Intranets	360	6.200

Λειτουργικά Συστήματα

ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200
ΕΒ-00-243	Η Βίβλος των Windows 95	715	9.300
ΕΒ-00-234	Μαγικά κόλπα με τα Windows 95	428	6.200
ΕΒ-00-194	Μάθετε τα Windows 95... σε μια εβδομάδα!	141	4.200
ΕΒ-00-193	Windows 95	349	4.200
ΕΒ-00-084	Windows NT	441	4.200
ΕΒ-00-150	Unix	836	9.900
ΕΒ-00-093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.500
ΕΒ-00-202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.200

Εφαρμογές

ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-252	Microsoft Office 97	406	5.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-258	Word 97 στην πράξη	512	6.200
ΕΒ-00-248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	302	4.800
ΕΒ-00-238	Δυναμικές λύσεις με το Word 7	198	4.200
ΕΒ-00-236	Μάθετε το Word 7... σε μια εβδομάδα!	292	4.200
ΕΒ-00-249	Microsoft Excel 97	239	4.800
ΕΒ-00-255	Microsoft Access 97	253	6.200
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
ΕΒ-00-265	Lightwave	110	3.500
ΕΒ-00-216	Ο μαγικός κόσμος των multimedia	171	5.800
ΕΒ-00-100	Γνωριμία με τα Multimedia	176	4.200
ΕΒ-00-165	Multimedia στη στιγμή!	395	6.800

Προγραμματισμός

ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.200
ΕΒ-00-240	SQL Structured Query Language	227	5.800
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500

Γενικά

ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-235	Modems από το Α ως το Ω	144	3.500
ΕΒ-00-155	Το πρώτο σας CD-ROM drive	247	6.800
ΕΒ-00-225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Ο Ι Κ Ο Ν Ο Μ Ι Α

Management

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-282	Ο γυμνός manager	342	5.200
ΕΒ-00-198	Manager για πρώτη φορά	147	3.100
ΕΒ-00-272	Ιησούς Χριστός Γενικός Διευθυντής	280	4.600
ΕΒ-00-212	Management ολικής ποιότητας	271	5.200
ΕΒ-00-108	Επιτυχημένη διαχείριση ολικής ποιότητας... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-223	Επιτυχημένος ηγέτης... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-211	Επιτυχημένες επαγγελματικές αγορές... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-121	Επιτυχημένη συνέντευξη... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-157	Επιτυχημένη αξιολόγηση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	88	3.100
ΕΒ-00-207	Επιτυχημένη εκπαίδευση προσωπικού... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-087	Επιτυχημένη διαχείριση χρόνου... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-203	Επιτυχημένη μηχανοργάνωση γραφείου... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-099	Επιτυχημένη σύνταξη επαγγελματικών κειμένων... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-227	Επιτυχημένη πολιτική κινήτρων... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-090	Επιτυχημένη αντιμετώπιση του stress... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-147	Επιτυχημένες διαπραγματεύσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-166	Επιτυχημένο Project Management... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-159	Επιτυχημένες συσκέψεις... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-206	Συντονίστε μια σύσκεψη με επιτυχία!	95	3.100
ΕΒ-00-210	Κρατήστε πρακτικά και σημειώσεις	118	3.100
ΕΒ-00-152	Project «Νώε»	253	4.600
ΕΒ-00-229	Η τέχνη του ανταγωνισμού	158	4.600
ΕΒ-00-192	Αξιοποιήστε τις ικανότητές σας	185	4.600
ΕΒ-00-125	Εισαγωγή στη στρατηγική επιχειρήσεων	23	4.600
ΕΒ-00-114	Επιχειρηματικά πλάνα	111	3.100

Marketing

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-278	Κερδίστε τις εντυπώσεις στον επαγγελματικό χώρο	166	3.500
ΕΒ-00-274	Διαφήμιση για όλους	292	5.200
ΕΒ-00-250	Διαφήμιση: Από τη θεωρία στην πράξη	238	5.200
ΕΒ-00-102	Marketing σε περίοδο κρίσης	234	4.600
ΕΒ-00-135	Επιτυχημένο marketing... σε μια εβδομάδα!	82	3.100
ΕΒ-00-134	Επιτυχημένες δημόσιες σχέσεις... σε μια εβδομάδα!	95	3.100
ΕΒ-00-071	Επιτυχημένη έρευνα αγοράς... σε μια εβδομάδα!	112	3.100
ΕΒ-00-132	Επιτυχημένες σχέσεις με τα media	221	4.600

Πωλήσεις

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-245	180 Μυστικά για επιτυχημένες πωλήσεις	254	4.600
ΕΒ-00-116	Επιτυχημένες πωλήσεις... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-197	Επιτυχημένη παρουσίαση... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-167	Ετοιμες απαντήσεις σε... αντιρρήσεις πελατών	119	3.100
ΕΒ-00-110	Δημιουργία πελατών	197	4.600
ΕΒ-00-010	Η στρατηγική του Direct Mail	232	4.600

Γενικά

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-267	Επενδυτικές επιλογές του μέσου Έλληνα	195	4.600
ΕΒ-00-111	Χρηματοοικονομική διαχείριση	302	5.200
ΕΒ-00-173	Βασικά οικονομικά	272	5.200
ΕΒ-00-120	Οικονομικά για μη οικονομικούς διευθυντές... σε μια εβδομάδα!	96	3.100
ΕΒ-00-168	Επιτυχημένος προϋπολογισμός... σε μια εβδομάδα!	104	3.100
ΕΒ-00-115	Οδηγός για τον έλεγχο της ταμειακής ροής	90	3.500
ΕΒ-00-201	Πρόγραμμα μεγιστοποίησης κέρδους	185	4.600
ΕΒ-00-261	Αναζήτηση εργασίας με τη μέθοδο Andrade	254	4.600
ΕΒ-00-226	Ελληνικός τουρισμός: Μύθοι & πραγματικότητα	200	4.800
ΕΒ-00-196	Οικονομική παρωδία	343	5.200

Λ Ο Γ Ο Τ Ε Χ Ν Ι Α

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200

S O F T W A R E

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....